







新生開卡包

- ◆新世紀的誕生 RO遊戲安裝光碟二片/使用手冊一本
- ◆RO遊戲點數79點開卡點數一組〈僅供開新帳號使用〉 新生報到價 NT\$49元



鍊金月卡包

- ◆新世紀的誕生 RO遊戲安裝光碟二片/使用手冊一本
- ◆GF RO專服30天儲值點數一組〈僅限無限暢遊RO 30天〉
- ◆卡片全集□袋攻略一本

完整收錄183張全新卡片及改版新資料,助你成為RO卡片達人! 精練冒險價 NT\$420元







遊戲新幹線校園特派員熱情招募中

遊戲要好者涉足一流遊戲公司的第一步!加入就有獎不完的好康。 這絕對是屬於你的絕佳機會,還在等什麼!快來加入我們校園電玩特派員的行列吧! 詳情請上 http://www.gameflier.com/action/act20050520/index.html





CB瘋狂測試中 6/30東西合戰

日本光榮經典鉅作 戰國MMORPG 由你決定天下一統的野望!

【充滿和風的七大職業】揮舞十文字槍的侍、連射手裹劍的忍者、召喚式神的陰陽師等七種職業、化身飛龍、在亂世中出人頭地。

【打破亂世的合戰對決】各地勢力相互併吞、一生懸命的激戰熱鬥,開啟天下一統的夢想啟程,為期七日的戰國舞台一合戰登場。

【無限挑戰的自動組隊系統】以獲得修練目錄、大量經驗值和金錢為目標、暢快感受自動組隊的緊張感,試練你的能力、挑戰你的極限。

【唯我獨尊的潛在能力】能力值超越150,就有機會激發一騎擋干、妖怪治退、水遁素養等的潛在能力,將玩家帶入另一個高鋒。



遊

戲

内

容









-孫子兵法



超免月費

64人超多人連線大戰



超智能AI不用上網也能玩







© 2005 Digital Illusions CE AB. All rights reserved. Battlefield 2 is a trademark of Digital Illusions CE AB. Electronic Arts. EA. EA. GAMES, the EA. GAMES logo and "Challenge Everything" are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts. Inc. in the U.S. and/or other countries. Gamespy and the "Powered by Gamespy" design are trademarks of Gamespy Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA. GAMES "is an Electronic Arts "brand."





AMD Althlon™64處理器 戰地風票2 最佳遊戲平台

憑遊戲盒內AMD酷卡抽獎回函 · 寄回活動地址就有機會得到 AMD Athlon ≈ 64 3500+ 或 AMD Athlon ≈ 64 3200+

共有三位幸運名額喔!

註:3500+一名3200+二名

活動時間:94.09.31.止。回函請寄:北市基隆路二段149號10樓之四(戰地風雲2活動小組收)



現代武器 現代戰爭 6月21

BF2.EA.COM.TW PC中英文合版

圖誠科技 Volari™繪圖勢力

急速佔領 3D 戰場

XGI Technology Inc. www.xgitech.com







7 CONTENTS

JULY 2005

12 聊遊戲

東南西北 聊不停

真話假話都很為難

都是評論惹的禍! 不是我的錯,我永遠都不會犯錯

16 找新聞 - 電玩界的小道消息 -

▶朝向運動萬能的瑪莉歐

瑪莉歐棒球: MarioBaseball

▶神奇寶貝再出擊 | | 神奇寶貝 XD: PokemonXD

- ▶ 創世紀傳說的協論又將再度轉動!!
- ▶ 獨創!衛星傳輸技術 火線獵殺3
- ▶再見吧!企鵝單機版署假推出

面祭

24 仙境傳說 - 格鬥版

萬人期待的強作



30 武俠群英傳

全球首款的 NRPG 遊戲! 豐富度宛如一部武俠大百科

36 風色幻想 4 ~聖戰的終焉

愛恨情仇角色關係圖、製作小組的悄悄話

42 明星志願3

製作小組專訪、明星人物搶先報

48 雷神之鎚 IV

二代中的可怕生物 Strogg 又來了! 系列作品大回顧

54 零度恐懼

由法國電玩公司 Darkworks 製作的超恐怖動作遊戲



∞極限拉力賽

駕馭賓士進行拉力賽也將不再是夢想! 頂級的賽車遊戲

靚 GAME 抓先報 「Ich 遊戲」

羅機能

12 m

66 淘氣特攻隊

67 銀翼風暴

68 鬼影鎖

70 武田信玄 2

72 限制區域

74 古巴飛彈危機

76 哥薩克2

78 征服 Honey

80 勇者泡泡龍大富翁

85 幻想三國誌 2

84 寵物趴趴GO

85 模擬樂園3:水上世界

東洋館 5款

86 ぱすてるチャイム Continum

88 卒業 Next Graduation

90 櫻華

92 魔女っ娘ア51ラ51モード॥~光と闇のエトランゼ~

94 塵骸魔京

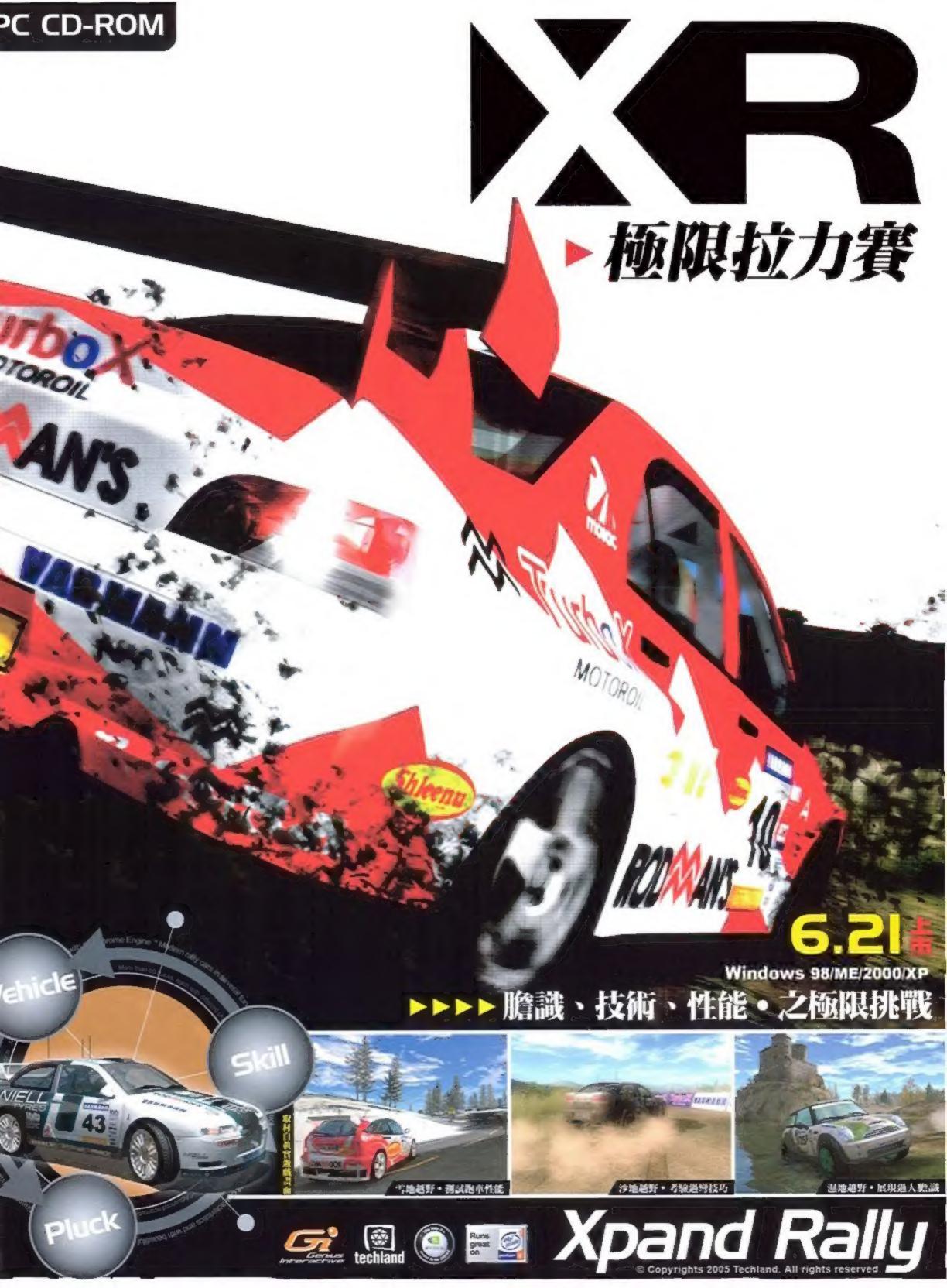












2005年美國電子娯樂展 全是 東京 次世代遊樂器平台 三國爭霸



「評遊戲」

遊戲採買終極指南

116 世紀爭霸 2

120 迅雷先鋒 4

122 火線交鋒

124 神喻外傳

126 光榮武士

128 明星手札

130 極限費車

132 前進柏林

134 萬賦之王 4

136 らぶデス~Realtime Lovers~

138 Tears to Tiara

140 不思議な第三惑星

142 鬼神樂

144 絕對服從命令





全攻略 遊戲破關全盤指引

146 世紀爭霸 2

十五個時代完全戰略指引

158 間諜遊戲3:混沌理論

十大關卡戰術教學+進攻路線指南

168 洛克人 X8

完整破台指引, 80SS 戰技巧大公開 !

「醫主義」掌握街頭流行脈動

176 動畫篇

獲得小學館漫畫實學譽肯定「馳風」蝦艇王

178 漫畫篇 182 新電影

結合奇幻與視覺系的畫風 月夜夢行畫集 蝙蝠俠: 開戰時刻

183 租片子

CSI 犯罪現場第三季

「硬底子」強化電腦的必備資訊

184 **新品報報** 科技娛樂精品 Mustek DTV-408

186 3C 精品

人因布魯吐司 新鮮上市

羅技快看溝通版 藍光時尚魅力發射

羅技電子黑鷹系列

為 SONY PSP 披上酷炫時尚外衣



「其它單元」

10 編輯亂亂話

96 遊戲發行表

74 密技咖啡山

風色幻想四湯書

108 讀者我最大

192 本月放送







intasy Style

6/27體驗版搶先發行! 2005年暑假轟動上市!



網址 - http://www.uj.com.bv

に受べるに対しる。



最近開始玩起比較冷門的策略遊戲,幾乎每天都次迷在很複雜的戰兩思考中,還不時抓抓頭髮,對頭髮日漸稀疏的我來講,真是很不好的事啊!不過啊,策略遊戲雖然在步調上略嫌鬼悶、霉面上也較單調,但是其中包含的思考性以及邏輯性的運用,可是有其他類型遊戲都無法鎖略的樂趣的。需的我一直都停不下來... 唉,真是煩惱啊!

速作等都在想数術的 小葉



二小侧完全手工器

冷感

藍星鴨

量到本期附贈的世紀爭霸2戰 車3D紙雕,就想起一小姐曾經慮 狂做紙雕的那段日子,大家也可以 上遷個網站下載你想要的紙雕設計 睡試做看看時1(3D紙雕模型網 http://www.3dpapermodel.com. tw/)

舱機到廃降东食的二小姐



在 E E E

本屆的 £3 大展焦點似乎都鎖定在三大 TV 主機身上,相形之下PC GAME 頓時失色不少,也因為如此下一期的非專題將網羅多達 60款的 PC GAME 新作全面性的報導,或請期待!眼尖的讀者應該發現到在7-11所販賣的 193期軟體世界,裡面的有一塊鈴鐺貓娘第一集的 VCD,接下來將會陸續搭售 5 期,讓讀者完整收藏 1 到 6 集的鈴鐺貓娘。霹靂布袋戲最近發表了第二部電影,應該在

明年就會完成,而最新的《韓藏劍蹤》也進入尾聲,接替的是《韓國兵燹》。《韓國兵燹》最早是在2002年7月播映,故事講述著中原武林如何收服魔佛皮甸的過程,新一部的《韓國兵燹》相當然國又是一場與魔界的生存之爭,不過這次是新魔界罷了!當兵燹再起,戰禍不斷,不是生存,而是無止的殺戮.....

這是期望创学仙跡能繼續演出的



各番棒受養形所有權饒其註冊公司所有 讀者服務信賴 Skmodelunourana com

最近天陰陰雨綿綿,還常常下起嘩啦 節的大雨,雖然大雨讓小編的上班之路更 加艱辛,但喜歡下雨的小編選是從中得到 了不少樂趣理1覺得天降甘霖,茲潤天下 萬物的感覺真是太棒啦~呵呵。而且還會

讓人懷意起」時候在南中玩耍的情景,那般的無憂無慮啊~~ (謎,想無憂無慮就不要再發呆了,趕快趕稿唄…)。不過大家 出門一定要記得帶雨具喔,不然被大雨林歷可就不好玩噜~~

在兩天激發出無限想像的

植物学群

發行人兼社長 富"總續輯 監 製 主 編	王俊博 葉字 本 本 本 本 本 本 本 本 本 本 本 本 本 本 も と も も と も と		
文字編輯 美術總監 美術編輯	陳那 郭 高 歌 歌 淑 淑 淑 淑 淑 淑 妻	蔡欣普 類醫素 李麗芬 陳琴娟	ş
日本特派員 美國特派員	黄 誘 類 形 形 下	· · · · · · · · · · ·	
特約作家 發電姬 無辜羊 毒夫子 毛狗 無咪企鵝 羽葉 Yagician Jahvet	唱 金名态 勇者 AAA JABACO		邪騎 言他 kane Sisho

扩管查詢 書學第三 高機裝號	07-8150998 轉 963 方惠琦 智冠科技股份有限公司 41941500
廣告組	高雄 27-8151063 審玉琴
廣告聲蓬中心	葛端德廣告 台北市基隆路一段 186 號 8 樓之 4 02 87872708 ■
製饭戶別 法律顧問	中華彩印 寰襄法律事務所
發行社 通机器 註冊개址	智宝科技股份有限公司 高進与前續臺揚建路 1 16 號 18 檯 高裝市主民臺民和路 61 號 2 樓
代表線	0 mel60488 0 mel60488
、本利所到數	乙全部编辑內容為板權卷,非經本刊同意不得作任何形式之轉載或複製



遊戲



撰文/贈」、

有多少玩家會在蔥評論,將它們作為購買遊戲時的參考呢? 以本刊的讀者群來說,相信此例還頗高。畢竟在每期雜誌中,評論的部分佔了不少篇幅,如果大家不喜歡它,那不是它早被停掉,就是本刊已為讀者所見棄。既然,這個單元始終存在,本刊又深受各位支持,那就讀明遊戲評論在玩家心目中有一定份量。期待評論能以一目瞭然的分數和評議、鞭辭入裡的解說和批判,直指遊戲的短長優劣,是這些讀者們共同的心願,也是衆特約作家失志達成的使命。然而,知易行難!在現實的壓力下,很難不做出某種程度上的妥協。

「媒體報導要秉持中立、客觀的原則」,這是所有大傳科系學生從踏入校園開始,就不斷被耳提面命的金科玉庫。但是,越是導門性的媒體,與其報導客體閣的依存關係就越大,這項原則也越難被實敵。遊戲媒體與遊戲公司之間的編舊,正是最佳範例。當媒體報專對企業形象或產品不利時,遊戲公司的主管們還能心平氣和、無動於裝調。若不知某遊戲公司名關為南發行的遊戲被評為兩根搖桿,價而打電話找友刊總編開開,某遊戲網站總編也曾為特約寫的評論,被請到某軟體公司喝茶,這都是業界茶酥飯後的八卦啊!

基本上,遊戲公司與媒體雙方都不想打壞關係。因為一旦造成對立,遊戲公司為向媒體方面表達懷彩,就會採取不提供資料或遊戲軟體、不配合活動和抽廣告等作法以示抗議。如此一來,使釀成至輸的局面。首先,遊戲公司會損失產品膘光的機會。其次,媒體會無法取得來自該公司的一手資料、軟體;或難以舉辦各種活動;或少去廣告收入。最後,讀者也會因此無法得知最新的消息資訊,沒有各種每趣的活動可以參加,更喪失許多拿贈品的好康機會。茲事還不體大嗎?所以,遊戲媒體多丰會謂特約作家在撰稿時,雖是秉公處理,卻別忘了留一線,讓大家好相見。當然,我們也曾聽說有特約將這項指示執行過頭,無論評什麼遊戲,一律多分到底。對於這點,我們不宜排除他使用的鍵盤,有其他數字鍵剛好全部故障的可能。

話說回來,關於某刊的這次事件該如何圓滿善後呢?依小小戀見,最好是某刊的總編大人去向該公司說明:「所謂「評論」這東西,原本就是發言者主觀的立論。隨著遊戲經驗不同,甚至那陣子的心境和情緒變化,都可能影響玩者對遊戲的評價。關於這一點,我們都很明白,玩家也很青楚啊「所以,事實」也們並沒那麼重視遊戲評論。」之類的話。而為了讓這段話與有公信力,就請各位讀者在某刊的回函中表明自己是否信賴遊戲評論,讓某刊的總編大人能持數據佐證。不過,小小要提醒各位,如果寫「不信賴」,雖然某刊確可挽回儘局,與該公司重修舊好。但評論單元就顯得臺無存在價值,眾評論特約就可能要丢掉這份工作囉!(編按:某刊的這個事件在日前看以已經價質客幕了…)







又有一款網路遊戲宣佈即將在最近結束營業了 從第一款將遊戲模式帶入全新紀元的《網路創世紀》、讓網路遊戲大鳴大放的《無盡的任務》、將網路遊戲光環放大到最極致的《天堂》,一直到目前衆多網路遊戲充斥的時代,網路遊戲只花了短短不到十年的時間,就讓遊戲內容做出非常驚人的進步,也讓網路遊戲的玩家比例宛如等比級數一般不斷往上攀升 但就像任何市場一樣,一旦商品的差異性難以突顯、或者遊戲公司與玩家間的預期出現落差,遊戲終究也將必須提早謝幕。但是謝幕之後呢。是不是一切就煙消雲散,永遠不再提起呢?別忘了,讓玩家開心也是遊戲公司所應該擁有的另一項重大使命

●撰文/冷感

不是我的情,我永遠都不會犯錯

你算得出來有幾款網路遊戲在《網路創世紀》之後收欄不再繼續營運了嗎(當然了,這款網路遊戲的長毒樹不但還沒收攤,甚至遺保有相當程度的產品品質)?老實說,華者還真的算不出來。遊戲終止營運的原因責在太多,我們很難去歸納甚至做出分析。要何況終止的原因往往可能與遊戲公司所發出的正式聲明有所出,除非您是局內人,否則以外人、甚至玩家的角度來看,就算想破了頭皮、抓光了頭髮,也不見得能理出一個頭緒。但是身為局外人的我們,到底能夠從這些事件中看出什麼端倪呢?其中最明顯的可能就是遊戲公司經營企業的態度。

除了剛開始發跡的遊戲公司之外,大部分遊戲公司手下都不僅有一套網路遊戲,甚至有的遊戲公司專門只做網路遊戲的 市場。在遺樣的情况之下,除非是業者賴以生存的遊戲結束營 運,否則企業的損失往往只會侷限在無傷整個企業正常連作的 有限範圍裡。在遺樣的情况下,企業是有能力處理結束營運後 所帶來的損失的,無論是有形或是無形。但在面隔遺種狀況的

同時,有多少企業願意把有形的收入 與無形的責任、顧客忠誠度放在同一個基準點來做為決策過程中的參考依據呢?這對與其他產業相比相對年輕的遊戲產業來說,則是一項極大的挑戰。沒有一款網路遊戲會笨得在宣傳上打出「永續經營」的口號。但公司就不同了,沒有一家大公司膽敢不把這 四個字放在公司介紹裡,以實望能獲得投資人的信賴,並進而吸引原原不絕的資金來源。既然在大多數的情况下遊戲公司都有辦法處理網路遊戲結束營運的狀況,結束時的態度就顯得異常重要了。在不同公司的處理態度上,我們可以觀察出不一樣處理方式,但撇清關係、推發塞責,就很有可能讓明眼玩家提早識破遊戲公司的用意,對遊戲公司失去信賴。雖然不見得會嚴重到累潔公司商譽,但公司卻失去一個將玩家的失落轉化成正面印象的大好機會,這種考驗企業危機處理能力的機會雖然修滿,卻也不失為遊戲公司向傳統產業公司學習的借鏡。

與其他產業相比,全世界的遊戲公司都還單年輕。或許每家公司都還要想傳統產業學習面對危機時應該擁有的擔當與膽識,而不是一昧將責任撇清。很多時候是沒必要嚇唬玩家、甚至是對玩家來個下馬威的。老老實實且仔細地說明原委、給玩家最大誠意的補償,或許才是說再見的最佳方式。男女朋友是如此,強調與生活緊密結合的網路遊戲又何當不能用這種方式互通珍重呢?

1, 1 是4 1 蓋) 借





NEWS

朝向運動萬能的瑪莉歐

rioBaseball

目前在任天堂發表會裡頭,以瑪莉歐獨挑大樑來發表一連串的遊戲,光是有關瑪莉歐的系列遊 戲,就多的人讓看得自不轉睛。而這欠瑪莉歐眸子會鲱舞、踢足球、富嫩以及打網球之外,也會和

庫巴和路易們一起打棒球!前一陣子客串在 EA 的藍球遊戲裡頭 的瑪莉歐,這次将以棒球質的身分,與各個有名的角色。同競 **争冠軍實座 就到棒球,不外手就是「熱血」!而遊戲中也** 放入像是角色獨特的「特殊能力」的要素 像是投出火 焰般的球路,不然就是利用快速重續運棒來將試擊 出。其中當然也有搞笑的電面。這些逗趣的要素。可 說是瑪莉歌遊戲耐人尋妹的重點呢。雖然離發售日圓 有一段時間 · 不過喜愛馬莉歐的玩家們 · 盡請期待此遊









密碼時代 指揮者們~繼承者與被繼承者 **CODE AGE COMMANDERS**

經由 SOLARE ENIX 公司所營造出以大規模的形式, **意**,造出新遊戲世界的 密碼時代》,將以誕生的新傳說來 展現此遊囑的魅力。雖然以下部曲來敘述整個人的故事背 景,不過這欠將針對玩家所期待的PS2版本多做說明。故 事内容是發生在稱為「球内世界」的異世界之中,萬物的 起源、遊走在世界中心的「中樞홀碼」開始老化,而世界 也逐漸起了相當激烈的變化。所謂的「中樞密碼」就是數 萬年前曾經引起"輪迴",並將整個世界重新轉生的重要 原因,也同時意味著人類將再欠滅亡。身於這個時代的主

角「吉恩」,能 在身存在「奧迪 羅」、「寇迪特」 這樣一般的異 形的世界之中 嗎?此外,戰

鬥系統採用「驅動密碼」的形 式、在畫面上會出現圖形般的 戰鬥規模,雖然目前對此還並 末明朗化・但就此可見已脫離 以往指令式的戰鬥模式。而另 外一款在手機上進行的網路 RPG « 密碼時代 指揮者們 ~ 兩 種鼓動~》跟即將在用モノン年 GUNGUN,運載的同系列作・裡頭 將會有不同於PS2 版本的故事 内容假如管想要持續了解此 系列作的各項消息,玩家們可 以上網尋找此作品的網頁及內 容遲





獨創!衛星傳輸技術

火線獵殺3:



曾在3月時Ubisoft公司先是在財報中 透露將會有《火線獵殺3》之後,接著在5 月12日,微軟新一代影音娛樂平臺 XBOX360 於MTV頻道特別節目首次登臺亮相之後,更 確定了本作將會是 XBOX360 上市時的遊戲之 一,並將會在今年聖誕假期左右在歐美地區 推出其 Xbox、 PS2、 NGC 以及 PC 版本。此 遊戲結合了下一世代電玩主機性能優勢以及 未來軍事科技,擁有一些相當創新的特色, 像是採用衛星傳輸技術,並裝設在頭盔單眼 鏡片上,可在作戰時無間斷提供完整戰場資 訊·名為「Cross-Com」的通訊裝置。遊戲 中,玩家將扮演史考特·米製爾上尉(Cpt. Scott Mitchell · 來指揮配備 IWS 的「魅 影小隊 (GHOST)」及其特種部隊盟軍,以執 4」拯救美國總統、找回失竊的核彈室碼,和 揭蘯那些不計一切要造成重大告劫之叛軍等 1壬務。



利用觸碰系統到野外求生!! Lost in Blue

兩人的野外求生生活:Lost In Blue

KONAMI將近期內發表一款適用於NDS上遊玩的野外求生遊戲《Lost In Blue》,透過NDS國秀的關礎系統,將帶給玩家煥然。新的遊玩形式。內容中滿位主角因為一次的飛機失事,意外地里充到。個沒有人生存的孤島上,甚至在完全無援助的情况下,必須自行去採集、製作等物品來生活。遊戲中慘雜著許多獨特的「生存系統」,例如一製作物品時必須利用觸碰在有效的時間內將物品組裝完成,或是在找尋生存物品時,利用觸碰快速找尋的方式來獲得。此外,兩位主角之間也會因為遊戲進度來發展劇情,也會因為體力不支或是口為而產生身體上的變化,這些情况可說要隨時去查看、注意。如此多方面的互動,將能帶給玩家們許多樂趣,也能藉由NDS獨特的功能,帶給玩家男一種不同以往的感動。(遊戲生台:NOSI 餐集日 2000年

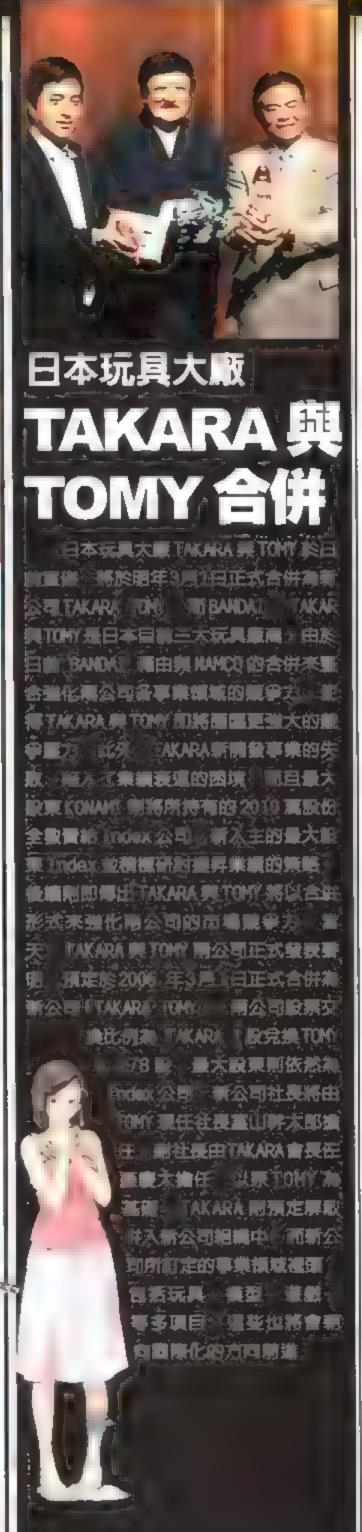
₹ 等價: 未定











擴張幫派勢力的熱血傳記

FEGE HATTS: Crime Life Gan









這是一款使用新型引擎 (engine) 所研發的第一人稱射擊遊戲,除了畫面製作地相當細緻之外,就運人物的動作以及互相配合的模式都會讓人感受到

置身於戰場中的感覺。而在Webzen攤位所 展示的遊戲響面中場景,可是營造出非凡 的鹽場效果,像是從高空垂下的戰士、大 實異形飛奔過來的畫面影像,甚至小隊作 戰的相互支援,都讓人覺得這已經不是一 款遊戲而是一部電影,如此優異的表現正 是下一代的FPS遊戲該朝同的目標。











神奇寶貝再出擊!!

神奇寶貝 XD: Pokemon XD

任天堂公司將把對戰型的長層強力作品《神奇寶貝》系列作,將以冒險式般的RPG模式搬上GC平台上。從未有這種形式在

家用型的主機上推出上市,這欠採用門技場的 3D模組,再加上特有的角色類型,雖然還會 提起是否會有以往登場過的角色出現,不過 那種喜悦可說是佔滿神奇寶貝的迷們。此

外,收服神奇寶貝特有的戰鬥, 也會在本年中以煥然一新形式登 場。而豐富的故事内容,也是吸

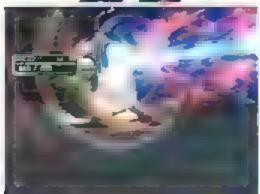
弓玩家們來玩的唯一條件,畢竟是實驗形式的遊戲,就在任天堂的譜口自信下,就讓我們認真的期時它的誕生。而在GBA上也 預定製作新的系列作品,依照以往的循規蹈

矩,可能將有新的神奇寶貝將誕生於新的 作品上。(遊戲平台:GC/發見





かりスカール? そこの ほうずん お前一このガキンチョの遅れだな?*





創世紀傳說的齒輪 又將再度轉動!!

創世紀傳說 //U.G.: hack//G.U.

BANDA 公司在E3的會議上 利用聚集人用的活動時。發表了即將在PS2上推出 創世紀傳說 從影片內容上來看,主角將不會是以往的主角 號神 不遵會因為異變的關係 而變成敵人的角色 時?這一款作品的製作群眾之前的《創世紀傳說》是 一樣 依然由資本義行先生擔任角色發進 並且由伊





任天堂與 IGN 攜手創造網路新世紀



《NDS動物之森》是可以在玩家所創造的■度中・享受樂趣無 社前体質生活。



風靡全球的休閒減壓遊戲

再見吧上企鵝



2003年12月,位在奧地利維也納的Edelwerss Medienwerkstatt製作了Flash版本《再見吧!企鵝:企鵝強棒》,全世界便瘋狂地陷入雪人與企鵝的旋屬當中,目前已經累積了非常魔大的体閉遊戲會員人數,年齡層從3歲到70歲都有。許多人先述於這款中寫一隻骨鼠、充滿無便頭趣味的雪人打企稠遊戲,各國也紛紛設立介紹網站,藉由郵件流傳的次數更是無法估計。而單機版《再見吧!企鵝》裡的畫面比Flash版本更加精緻華麗,在全營轉的畫面裡呈現出豐富多彩的各地背景,臺馬拉雅山雪人、南極企鵝、北極縣、殺人縣、大象與長頸鹿等通通見了面,讓遭款遊戲成為嚴無便頭的搞笑經典,光是看到他們努力幫助企鵝飛向藍天,難保玩家不會在爆笑的眼淚裡包含了001%的感動。在《再見吧!企鵝》裡,雪人生動的表情、毛髮線條的呈現也讓人點艷,每個骨稽的肢體動作增加了遊戲的逗趣性,而在Flash版本裡 團業黑的企鵝也終於能一展真面目,無辜可愛的大眼與雪白搖晃的肚皮總是融化不少男女老少的心。另外音效小組還替可愛的企鵝製作出各種叫聲,如果雪人揮棒成功,企鵝便會興奮的一路叫到底,若是雪人直接把企鵝丟到水裡,就可以聽到企鵝失望的惨叫聲,每個關卡充滿令人發噱的豐面,搞笑的功力無人能及。(遊戲預買重發推出)





《再見吧」企 購》中文官方網 站:games。 unalis.com.tw/ yeti,歡迎進入體 驗雪人與企鵝的搞 笑魅力。

遊戲全面防護升級 遊戲新幹線 6月起主動出撃!

有鑑於不少線上遊戲日前發生官網遭入侵、玩家帳號被盗事宜,智冠科技與遊戲新幹線訂6月為「防護升級月」,引進ScanATert資安技術、設置特殊技術過應裝置、並提供安全密碼機制,以打造優質遊戲環境。另外,在5月27日至6月30日「防護升級月」這段期間,凡前往GF入口網站修改遊戲新幹線旗下onTine game密碼的玩家,可獲升級為「VIP會員」。並參加「防護升級月」抽獎與不定期舉辦的「VIP會員」專屬活動。而「VIP會員」需要客戶服務時,將獲得專案優先處理。



Flyff 重量級公仔

布魯狼老大豪邁上市

超人氣線上遊戲Flyff《Fly for fun》最光猛的周邊商品「布魯 狼老大公仔」正式上市囉丨利迪娜科技表示由知名公仔製造商「奇諾丘

模型公司」開發製作,利迪娜科技限量發行的「布魯狼老大公仔」日前正式在全省來關當便利商店上架銷售。「布魯狼老大」是Flyff遊戲中最受玩家歡迎的怪之一,本次由利迪娜科技為他良身打造超級精緻的個人公仔!百分之百全30的逼真設計,給玩家典藏嚴真實的布魯狼。



英特衛會員爽一夏

基期冰點大物價!



面對即將到來的電假,英特衛會員們將 能輕易坐擁無數好 GAME 陪伴 優優長夏 | 英 特衛特地規劃「會興與一夏、糧期大特價」 活動,為會員量身訂做十大獨享優惠,即日 起至6月19日止凡訂購成功之會員,將隨賃 附贈《異壓餘生 II》遊戲片,並有機會參加 限體 T 恤及背包… 等好康獎品之抽獎。

111 1 vi - h " 1

RF/Online 超值玩得瘋

東森歡喜得意購!

《RF Online》是韓國大廠 CCR 耗資 80 億韓幣製作,由智冠代理的線上3D遊戲愛情鉅作,也是國內第一款擁有專屬 MV 的遊戲。在59 頻道 東森購物台中,將可看到強力的《RF Online》MV 播送,而智冠亦推出 獨家限量 500 組《RF Online》典藏版組合,獨厚給東森購物與喜愛《RF Online》的忠實消費者 L 《RF Online》典藏版組合中,除了含有星戰 月卡包外,玩家還可以免費暢遊 RF120 天,而另外更令玩家期待的是,隨限量典藏版組中,還附有韓國 CCR 公司《RF Online》研發團隊簽名

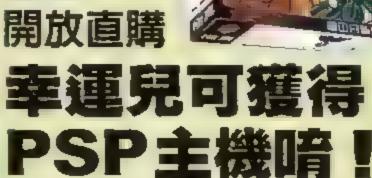
的限量掛報 1 另外,如果同時間在東森購物頻道,搭配購買由技嘉打造推薦的電腦特惠專

案,不但將可以嚴佳效果暢遊『RFOnline』聲光情境,更可以超低得意價NT990,馬上將《RFonline》 限量典藏版帶回家!

> → RF Online 典臧版組 合售價 · 1800 元



暗棋王 開放直購



方式一:

以ATM轉帳方式確款者。可享九折(NT359) 至運費。直接寄送到家!(請用ATM匯款轉帳。 到「中國信託商業銀行 戶名極真科技般份有限 公司 代號822 帳號624530012025』。請於轉帳 後將您的帳戶後五碼、姓名、地址、聯絡電話以 電子郵件 Shopping@truetech.com.tw 或傳真 (02)2567-1468 通知我們處理!)

方式二:

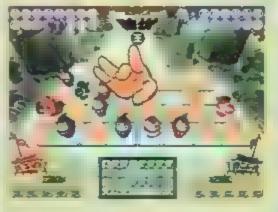
剪下印花,運司現金袋寄至"台北市中山區 長安東路一段5號81 極興科技收」者,可享八 折(NT319)至運費,直接寄送到家! 現金袋内請 阿您的姓名、地址、聯絡電話喔!)

購買《罐棋王》等回回函卡 有機會獲得 SON PSP 主機

参加抽獎者請於8月31日之前(郵戳為憑)將《暗棋王》回飯卡奇回極真科技。本次活動中獎名單將於7月1日、8月5日、9月2日分三次公佈於極真科技www.truetech.com.tw協壇!(詳請請參閱http://www.truetech.com.tw/xoops2/modules/news/極真論增)

極頁科技客服中心: (02)2567-3986 ext.61









逐度攻助包

間州中原側 130

 山河寶藏 虚擬實物密碼一組

2.使專屬可留值月卡序號密碼一組 後供數學報報以外使用

 一当爹人包



勢如破竹價 N 5 元

東邪西毒的恐星 蜒貓防毒軟體免費試用十五天劍俠仍點網卡點數一組 值供明新装货使用



山河設計金飾

炒灰情緣會 還我河山贈賣藏

板大宗 表你一唱驚人強出頭

94/6/18前,只要在書局與各大貴場購買抵使情報山河社變產品包,將產品包裝上的 活動貼紙等回,就有機會得到更愛密碼 jx entine非責金商。 詳情論是 littp://www.free-card.com.tw 及包装上說明。

94/5/24前。只要在7-11調賞戲俠情樂山河社稷產品包,將產品包美上的活動貼紙 審單,就可參加精美超值戲俠情樂周邊精品抽獎哦!詳情請見包装上說明。

94/5/25-6/24止。只要購買劍俠帽緣山河社覆產品包。上線劃新角色。就是費 升等20級。不用等。馬上送!詳情請見包裝上說明。



· 3 & & ×



少大關卡外加 1 隱藏關卡

難度 100%

既然遊戲採用的是《RO》這款多人連線角色按演遊戲作為主 題,那麼遊戲中的各種關卡以及登場的壓人當然也是《RO》玩家們 相當熟悉的地理環境和怪物罐!不過熟悉RO的玩家們不用擔心看到 的是《RO》中的不變的3D場景和不變的怪物模樣,在擴展搞英風格 的南向春風這位書家妙筆生花的功力下,雖然怪物的這型還是承襲 可愛風格,但是又多了一種逗趣感受 而遊戲本身進行的方式是以 横向捲軸的移動方式,同樣的地理環境在《RBO》中又帶給玩家另一 種不同的體驗,尤其是在遊戲進行中還三不五時

的會穿插一些其他職業和玩家的互動,像是 RO 玩家們熟悉的拖火車行為 就是拉了一群怪不打卻把 署到處跑) 也成了玩家在進行遊戲時所要解決的難關,最 特別的是在遊戲關卡的背景中懷經常會出現各種和《RO》相關 的惡搞鏡頭,像是一邊揮舞著鞭子一鞭要人家稱呼自己是 女王的女商人,種種的無匣頭搞笑風格,不管會是不是 《RO》的玩家都能夠在遊戲時大笑不止喔!另外為了讓玩

家能夠順利的鍛鍊提升等級,過關後的關卡玩家也可以試著重新挑

戰、藉此累積經驗值來提升素 簽能力和技能點數,而且每個 關卡都會紀錄玩家最短的破關 時間,讓玩家挑戰自己的最佳 紀錄 - 那麼、接著就來介紹-下遊戲中各個關卡的特色吧!

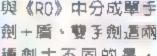


▲拖車騎士,讓我幫你一下吧



▲進入遊戲,準備k怪…

以輔助魔法和恢復 雕法, 支援 - 同進 行遊戲的其他玩家。只要有服事一同進 行遊戲,選擇其他職業的玩家都可以發 揮出數倍以上的戰鬥能力。組隊時充分 運用各種技能,可以幫助其他玩家脫離 難關,可說是多人遊戲時不可或缺、稱 得上是輔助之王的職業。但由於缺乏攻 擊技能,所以單人進行遊戲時,選擇服 事會顯得格外的困難。



上大脑業角包介绍

劍+曆、雙手劍這兩 種劍士不同的是 1 《RBO》中的劍士只能 便用雙手劍。從技能 方面的分配來看,劍 士是屬於攻防均衡的 職業類型。除了擁有 各種攻擊技之外,憑 有許多防禦技能·無 疑的劍士這個職業是 相當適合第 次接觸 遊戲的玩家。



遺離敵人使用超強攻擊進行 援助的呂箭手,非常適合兩

人以上同時進行遊戲的角色。攻擊靈活、移動訊 速是其優勢。唯一要注意的事情大概就是經常要 補充箭矢的消耗量罐 (在遊戲中,箭矢數量是所 有玩家共有,單人遊戲時攜帶上限50隻)。



操縱強大的 魔法,可以

施展不同的魔法技能,在短時間 内給予大範圍、多數敵人大傷害 的角色。但同時也擁有許多的弱 點。譬如沒有法力SP就等署挨 打。另外,魔法使用需要詠唱時 間,生命値、防禦力較其他職業 要來的低,因此魔法師這個職 業。比較適合在多人一起進行遊 戲時的選擇。



出場怪物:

皮利、疱兔

小頭目,

樹精、蝗蟲、拖車的 騎士、蝸牛、蟲蛹 (層受攻擊後會變成 克端米)

大頭目: 羅兔王

這是以《RO》中裡普隆德拉城命名的平原。在《RO》裡普隆德拉城是 盧恩•米德加爾特王國的中心,城中有很多的設施。如:大數堂、武 主公會·新季訓練中心,還有一個可以容納為歡衆多玩家的大公園。 每年一次的競技場比武大會,已經吸引無數的戰士到這兒來尋求名望 和財富;這裡也是《RO》中初心者接受服事轉識測驗的地點。



出場怪物:

小雞、沙漠幼狼、摩卡 、兵辚

小照目:

大赌馬、巨石怪、蚯蚓 大頭目:

城后

●陽卡器易度 🐸 🥌

以《模之都參羅克周團地形為主的關卡。參羅克城位於首都的西南方 城市環繞蓄線亦而建,四周皆為少漢。荒原的阳縣讓首都王室的勢 力無法到達,再加上無能的城市統治者,因此讓小偷成為此處的地下 支配者。大家謠傳著邪惡之神洛基(Loki)的暗殺者秘密組織密藏在遙 個城市中的某處:這裡是《RO》中初心者接受盗贼轉職測驗的地點。



出場怪物:

邪骸戰士、邪骸弓箭手

、殖尿 小頭目

淫物鬼女

大頭目: 猫女月夜猫

→陽卡器易度



斐楊是座落在森林中的一個。村著,是傳說中的彩虹故鄉,由於它的 位置處於被孤立的世界外側,所以從古自今的風俗習慣沒有多大的改 雙·歷受不到 絲從盧恩·米德加爾特主國傳來的氣息·這裡是《RO》 中初古者接受弓箭手轉職測驗的地點。而就在斐楊村附近的一個洞窟 裡封印著不死怪物,許多的冒險家為了一試身手紛紛來到這個洞窟迷 宮排戰。



出場怪物:

獣人戦士、

對人弓箭手

小頭目: 默人女戰士

大頭目:

獸人英雄



「歐克」就是著名奇幻電影《魔戒》裡的半獸人,「歐克」這個名 字是按照英文發音(Orc)的普譯,半數人則是依據字義的翻譯。歐 克一族在許多以西方神話為主的角色扮演遊戲中可說是從不缺席 的怪物。所以採用北歐神話為故事背景的《RO》當然也少不了這 位運身都是壯碩肌肉、有著野獸模樣的人型怪物。在《RO》裡 「歐克」則是翻譯為獸人,在歌克村聚集了各式各樣的獸人一族。



出場怪物

螃蟹、水母、鱼葵

島賊

小頭目

拖重亚師

大頭目: 怪魚狄奧斯

・勝不難易度 しょしょいい



「伊豆」是《RO》裡依斯魯德城的日文名字(依斯魯德英文為 Izlude,患起來說伊豆這兩個字的日文發音相似)。依斯魯德城原 本是個沿海而築、靠近警隆德拉城小村落,由於盧思,米德加爾 特王國在此地設置了劍士訓練所,所以逐漸發展成為當隆德拉城 的衛星城市,這裡是《RO》中初心盎接受劍士轉職測驗的地點。 在《RO》中依斯魯德顿是唯一能搭船前往海底迷宫的地方,所以 遺間角底米宮就通磁為伊豆米宮(台灣磁為無周)。



出場怪物

毒魔菇群、白幽鬱 艾斯蜘蛛

小髓目:

南瓜先生、傀儡娃娃

• 參麗

大頭目: 死靈



位於首都的西北方的吉芬城與SchuvalBald共和國為鄰。由於此地 總含著不可思議的魔力。自占以來這個魔力造就了告芬城市今日 的樣貌、漂影響了城市中屬法見習生魔力。傳說中這個城市的地 下一座成為占蹟的高塔見證了它的歷史:想當然關·這裡是《RO》 中初心者接受魔法師轉職測驗的地點。這關就是以吉芬塔的地下 迷宮為主,從這關閉始戰鬥會變得愈來愈艱苦喔!



出場怪物

黑蛇、狂暴大腳熊、 **矛蒼蠅、艾吉歡蜈蚣**

小頭目:

拖車騎士、拖車巫 師、畢帝特地龍、畢 帝特飛龍

大頭目・ 巴風特

△蘭卡難易履



位於醫隆德拉城北方森林内的迷宮因而得名,在《RO》裡這個迷 **宫颐确聚集了所有動物類和昆蟲類的怪物,只要是此趣種類型的** 怪在這裡都遇得到。而這一關可說是《RBO》裡難度最高的,登場 的怪物都是動物類和昆蟲類中最高等級。



小頭圈

獭兔 E、鳞后、月夜 貓、歡人英雄、狄奧 斯、死靈、巴風特

大頭目

使用粘射核的元兇 保密中)



→購卡證易信

玩過《RO》的玩家們應該都知道在遊戲中有一種叫做「枯樹枝」 的道具。使用這個道具會隨機召喚出一種怪物。所以時常每些惡 劣的玩家在城裡大醫使用枯樹枝製造豐動、召喚出各種怪物襲擊 在城裡的玩家們。這一關就是模擬這樓狀況,在普隆德拉城裡的 街道上每人使用枯樹枝不斷召喚出怪物來以擊路人,玩家必須清 除掉這些製造暴動的怪物們才能順利過關:不過這一關完全不會 出現心怪,而是由小頭目組成陣線。



出場怪物

機器人造型的各種腦 **建** 66 M

大頭目:

(保密中)

使用BOT、純手動的玩家來說是一種不公平的現象,但是由於韓國 原廠商程式設計的問題無法有效組屬BOT,所以無論是在台灣還是 負責角色設定的南向春風更是對BOT窩恨惡絕,所以在遊戲中加入 這個隱藏關卡、強烈的表達對BOT的不滿,讓同樣厭惡BOT的玩家 們在《RBO》裡發曳 番·因此這關玩家所要面對的敵人當然都是 有著機器人造型的各種職業角色購!至於大頭母方面為了讓玩家 體驗那種驚訝感受,當然也要暫時保密、讓玩家親自趨關這個神 秘黑幕。不過要進入這一關可不是那麼容易的事喔!玩家必須將 所有七種職業全部關卡破關一次之後才能夠挑戰這個隱藏關卡。

酉 人

本職業在遊戲中可以藉 **酱消耗金錢,來施展攻** 擊技能和輔助技能,還 擁有回復體力的技能, 換句話說商人就是「只 要有錢、無所不能」的 一個職業 · 但是相對的 一旦用完金錢,就會陷 入困境當中。好好操控 的話也會是非常強力的 角色,所以在遊戲中, 無論單人或多人都是很 好使用的一個職業。

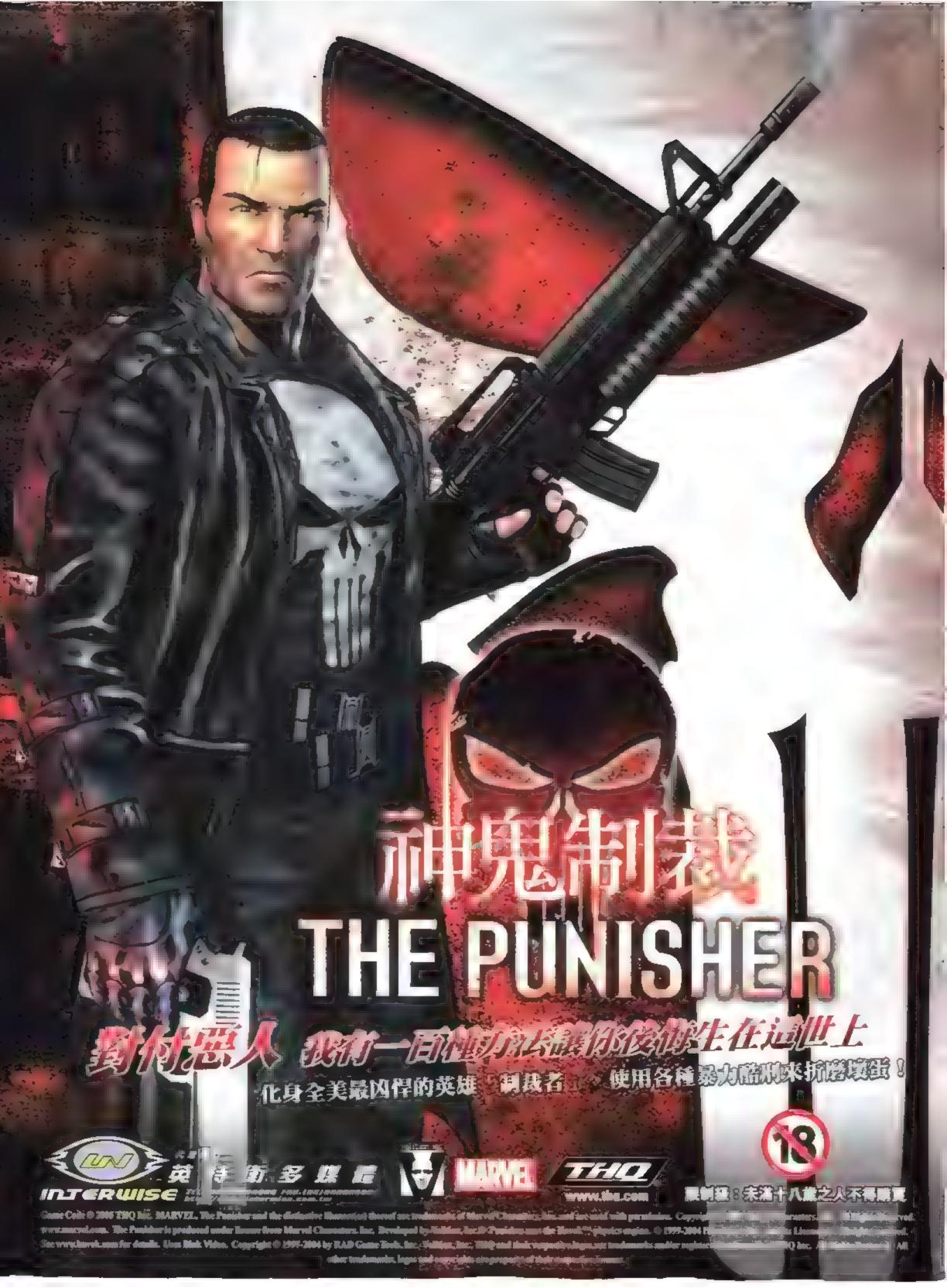


攻擊力略低於其他戰鬥職業。但是可以 使用快速連續攻擊來造成大傷害 - 危險 的時候可以使用隱匿技巧。同時盜賊技能的爆發力也不輸給 其他角色,可以靈活躲避敵人的攻擊,就是盗賊最重要的地



在《RO》裡每位玩家不管選擇什麼職 業。都必須以「初心者」的身分開始遊

戲·素積等級提升之後才能轉職。在《RBO》裡,「初心者」 成為隱藏的醫業,想要以初心者的身分進行遊戲,玩家可要 先將以上的六種職業全部破關一次(不分性別)才行喔!跟其 他職業不同的是,初心者沒有技能樹的限定,也沒有被動技 能,所以想用初心者來破關可說是最高難度的挑戰。





應線亡年經典地位永不數程

全世界層等凱班WFPS聯聯









NOVALOGIC.

© 2005 Houstogic; me. Houstogic, the Houstogic logic, Minuterial Dalta Force, and Dalta Porce logic are registered tradegards at Houstogic, inc. NYREMS and the Houstogic for the United States and other countries. All other trademarks and logic are groundy of Main respective cities.

SIE SPECIAL

314年4月

話說浩瀚武林,誰主沈浮。十年前,蠻族入侵中原,武林面臨一場浩劫。中原群俠在龍門的號召下舊起反抗,然而壞性大大人,東神農由於不忍心看到更多的人在征戰中死去,擊之十十年司空玉奇、碧玉仙子吳小梅、天慈仙子江少萍《屠呼延相五人,決定結合五人的專才,開發出能免提升,瓊潛在能力的藥物,從而以壓倒性的力量,提早結束這場大家看似無休無止的戰爭。經過漫長的研究,終於開發完成。呼延相和康神農以及一批勇敢的俠客們,決定用自己的身體作試驗。但是失敗了一呼延相和康神農的身體起了異變。而其他人是小失去了理性,成了一群怪物。正當他們感到無能為力化。其一學的時候必發現了一道門……。

西門玉霜



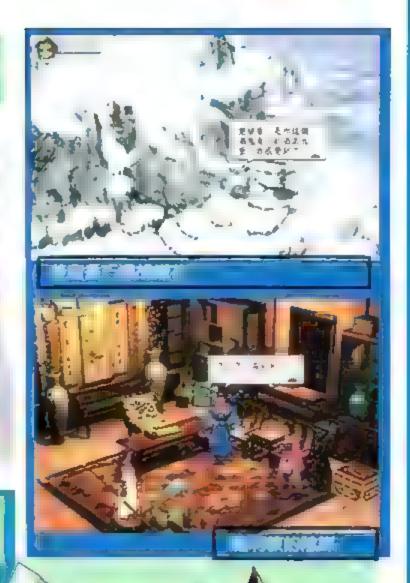






新型角色扮演類遊戲

《武俠群英傳》是智冠研發的新型角色扮演類遊戲(N-RPG),N的解釋可以為,NEN、NET、NEXT、意思為:創新式的角色扮演、網路化的互動交流、下一代的遊戲理念等含義。作為全球首款的N-RPG遊戲,它將以往單機RPG進行網路化,增加互動性、拓展性、交互性。使得玩家在解謎、闡閱、富藏之餘獲得全新的感受。在這裏,你是在玩遊戲,絕對不會讓遊戲玩作,一切都在你的控制之中!輕鬆的玩轉遊戲,不需要擔心別人比你更早進入這個輕鬆的世界!每一章都會是一個獨立的故事,每一章都有新鮮的任務等你!《武俠群英專》作為全新類型的群俠傳遊戲,有至獲得臺灣真善美出版社授權,將旗下22何武俠大師所著,上百部武俠經典至作,通過遊戲整合在一起,形成了一葉具有權威性的武俠遊戲體系。這裏就是一部武俠的大百科!你可以邀請古龍章下的楚留香、中原一點紅成為你的夥伴一起闡源江湖,你也可以協助司馬翎、歌龍生、諸葛青雲、倪笙…等大師至下形形色色的武俠人物,完成他們各目的使命。這不是你熟悉的江湖,是玩家們所期待的武俠世界!

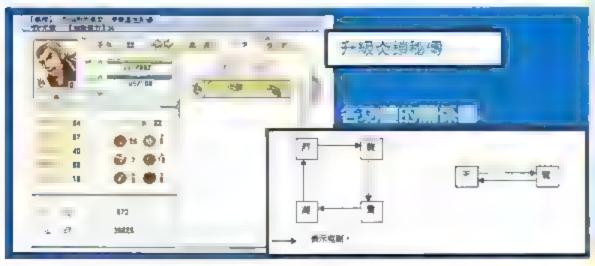




功體系統



功力	個性	斯勒	連合開墾	HERENGER .
影	拍攝表放:主動模種	内外兼修·内尼以入知是主	鱼刀,	可至是
天	天性善良,捨己為人	權多級高空時,不堪不到	管生	等文語
泛	宗泰 既 联 4 教 者 率 任	展長東到法衛。不遵外功義 功	着主·被主·张黑斑	西門玉雅
天	天性養皂,捨戶為人	境等等第五時,不模似。	當'五	三文吾
1	老叔沈信·封绍 置地	是長外功理和,不是內方理為	季法家 - 對(刀) 各	林寒胃
旋	每均無東、數藏觀卷	禮与本一一一一一	盗戒、遵承	差主香
雕	郑敖张廷、任在燕 夏	理長記憶、暗殺蛇	教室、教手、忍者	中界一點至





楚留香旋
整留香煙汤
變留香煙汤
彈指 開鎖
環係磁动、血素觀

故事皆學

道道

31

下 文 義 學 義 是一 學 義 是一 種 攻擊 声式,它 傷害的 是 級 政擊 者 的 龍

.

w

豐富的戰鬥技能設定

世 氣

少年是整香的复数

多的代價一消耗至氣和比普通攻擊更多的等待時間。與義是不可選擇的。即一個人物擁有什麼宴義,玩家是無法自行設定的。不同級別的奧義具有不同的殺傷力,級別越高,殺傷力越強。與義的使用者當前武力越高,和被攻擊者的等級差距越

強。與義的使用者當前武力越高,和被攻擊者的等級差距越大,該與義的等級越高,使用後的殺傷力就越強。與義的攻擊 範圍包括單體、全體、直線範圍、區形 範圍。每個人物都有籍於自己的一系

> 列奧義·按級別分為初級、中級、高級、究級·初級與義是人物本身具有的。 其他級別的奧義是通過打造其器來學 習的。大部分奧義是可以升級

> > 的,升級與義氣要通 過武技值

使用奧義會尚耗罡氣,不同的奧義肖耗的罡氣數量不同, 功能越強大的奧義需要消耗的罡氣數量越多。罡氣是通過普通 攻擊(包括連擊和必殺)、被攻擊和使用秘傳累積而來的,每





林寒青遭受攻擊後, 罡氣增加(注意人物大 頭圖下方的紅色條 棒)

一合體技■

是由兩個人物共同使用的奧養,且是有條件性才能施展。 當會使用合體投的兩人,排序是依照行動順序,且滿足置氣值 的條件,此時才會出現施展合體技的圖示。

合體技能表

AND SHARING THE	设施重制	THE RESERVE	眼横層性
人名芬 安新	& -1 ₃	九十五五 人司皇中改皇人要我	"《 臺山桑敦
7 - 27	1 5 . 5	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	"七 毫" 医药
医肾髓管 內第五	十四层入壁	帝與上韓原林等严重等發數之為義	"赞" 豪性李義
17 以 1 1 1 4 4 5	120	20月日,夏田月日月1日三年義	震 聚主法系





合體技 神鳴裂印



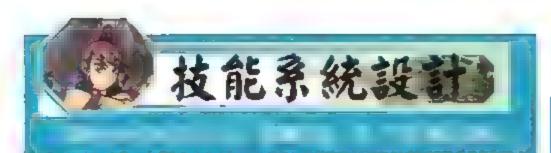






性格

故事皆奉



▼技能的獲得 ■



血連環

飛芒 戲去

、散車工列破、華滋霏、霏

故事背景

無相飛亡、崩雲

┌■ 技能的升級 ■

在可裝備技能中·有些技能是可以升級的。裝備了技能之後,就可以用武技值對它升級,升級後功能更強大。每個可升級的技能都對應三本技能書,也就是三萬卡片方案。第一套方案需要的卡片較多,卡片稀有度低,通過這種方案學營到的技能,只能升級到一定程度;第二套比第一套所需要的卡片數量少,稀有度更高。可升到頂級。如果對應某種技能,先學營了第一套方案之後又學營第二套方案,則該技能以前所提升的等級將被繼承。



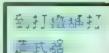
SEE SPECIAL

武俠群英傳

武器鍛造系统

武器锻造系統可以提升武器的等級。隨著武器等級的提升,人物的基本屬性會有所增加。攻擊可能會附帶特殊狀態效果。而且通過提升武器等級,主角將學會更高級的獎義。當人物達到一定的等級時,就可以將武器锻造材料和錢交給遊戲中的鐵匠進行打造。每個主角的武器可以打造的次數不同,但使用材料的種類和數量(不能超過上限)是任意的。打造到一定次數時,武器圖形就會發生變化。而武器锻造材料都具有不同的功體屬性值,打造時使用不同的材料就會提升武器不同的功體屬性值,武器的不同功體屬性值的多少會對不

同的基本屬性 個產 生影響:當武器的 功體屬性 值達到某 種關係時,會附帶 某種特殊狀態效 里。





獨特卡牌對戰系統

在本作《武俠群英傳》中,區別於以往任何一款rpg的,還包括創新的卡牌對戰系統。從上面部小說中提煉的人物、戰法和技能等,使卡牌對戰能夠形成豐富多變的戰術!集換式卡牌遊戲長期以來玩家所瞭解的主要是magic、遊戲王等,此次《武俠群英傳》的卡牌對戰系統,在借鑒了傳統的卡牌遊戲的基礎上,融入了中國武俠文化的因素,因此具有了獨特的吸引力。武俠卡對決是根據武俠的文化而設定,而且武俠牌的特色還在於:這是中國人自己的卡牌世界!奧義、真氣、陣去,中國武術所獨有的特色被全面引入卡牌對決「經過數位大師級人物進行規劃設定,不僅規則比其他牌類對戰更加簡單,而來自于經典武俠名著的卡牌人物和技能也勝來變到曼息的戰術組合!同樣還有來自小說原學的經典

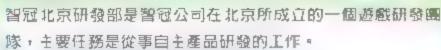




EXEMPEQUA

北京研發中心原史問分的

1 可以為軟體世界的讀者介紹一下,智冠北京研發部是 怎樣的一個單位嗎? 智冠北京研發部是智冠公司在北京所成立的一個遊戲研發團

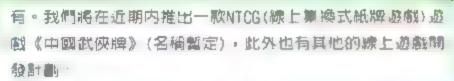


2 営初是為了怎樣的目的・而在北京成三部發中と?

智冠科技公司早於1995年便在北京成立研發單位,可說是台灣最早運用大陸人才開發遊戲的公司、全區時期曾有三個研發工作室在此運作,研發成員約30名,其中包括曾製作「三國英雄傳」於海峽兩岸間名的北京紅鸚議工作室,相信資深一點的老玩家都預訊象。

舉期在大陸成立研發中心的目的,不諱宮的說就是節約遊戲 開發成本,但有鑑於大陸市場日益成熟,1999年起公司便有 計劃的從台灣派研發幹部到北京,目標在此培訓大陸順尖遊 戲開發人才,因為日後若要打入職大的大陸市場,產品研發 的本土化是必要的,我們看到不論是當地玩家的態度或是大 陸的遊戲政策,都在大力扶櫃著大陸自研的產品,於是在 2002年3月將以往的工作寥聲供,正式成立北京研發中心。

3、北京研發中心,目前除了單機遊戲的開發外,還有線 上遊戲的研發嗎?



北京研發中心小檔案

成立時間:2002年3月

工作人数 25人

部門劃分:程式組、企劃組、測試組



出血。但则以处定記述

1 在製作人物的競爭,「武俠群英傳」是怎樣「款的遊戲?



這是一款遊戲史上第一次解决了小說版權問題,將包括占龍、司馬爾、臥龍生...等十多位武俠名作家的上酉部作品集合起來所開發的一款群俠傳遊戲,格局非常龐大,因此我們製作時可說壓力不小。

2 · 而製作人你想把他塑造成怎樣的一款遊戲?



用創新的遊戲機惠結合中國傳統武俠,帶給玩家一種帶有麵幻 色彩和創新元素的新武俠概念,例如我們遊戲中所設計的角色 麼性系統是烈、旋、凝、震、天、臟,而不是一般傳統中國武 俠遊戲常用的金、木、水、火、土;此外,劇情及武功招式的 設計上都加入了許多新的創意,例如羅莉教的人體實驗,將武 林人土改造成狼人,或是使用意動力的角色以及從背後長出骨 刺殺駁的奇詭武功…都是一種占今結合的概念,用上百部在 6770年代紅穩一時的武俠小說內容為背景,賦予它們新的創 意,希望能讓所有玩家耳目一新。

3 研發過程中,哪一個環節是最困難的,你們是如何將他 电限?



研發過程中, 遇過最困難的環節我印象最深的有兩個, 一個就是企劃首先要了解一百多部武俠小說, 才能開始設計還款遊戲, 因此在開發初期, 分配所有企劃櫃小說、做小說筆記, 花了相當長的時間。第三就是我們想要創造出一個上百部小說的世界, 只用一個有限的單機遊戲的內容是不可能做到的, 最後我們決定用網路任務伺服器的方式來解決, 使這款遊戲的故事可以無限延伸。

4 在戰鬥、劇情能越、接破修煉的遊戲時間大概所劃分的 比重為何?



劇情解謎是這個遊戲比重最大的,包括我們在設計上使每個不同的主角在實際有不同的名雜技能,例如可以用楚留香的彈指神功打關遠處的機關按鈕,或用司空虛的紅運棍擊破木箱…這些設計都是為了豐富劇情解謎要葉。總體而當,劇情解謎的佔遊戲時間的60%,戰鬥和技能修煉約各佔20%。





6·希望玩家在玩遊戲的過程中,能去特別注意哪些事情,如 戰鬥或是技能修煉的地方或是哪一段的劇情安排? 多注意收集遊戲中散落各處的英雄卡片,這些卡片可以合成各種對遊戲有幫助的技能,而且透過這些卡片可以了解到遊戲的故事背景,因為這些武俠英雄卡片都是從真善美出版社授權的一百多部武俠小說中提煉出來的。

7 最後,跟我們軟體世界的讀者推銷一下《武俠群英傳》吧



武俠群英傳是智冠科技今年暑假的單機RPG大作,十多位武俠名家、上首部武俠鉅作的空前聯手,絕對值得武俠RPG迷們期待和珍藏。



上一期在雜誌截稿之前首度為玩家披露出的《風色幻想 4 ~ 聖戰的終焉~》(以下簡稱《風 4》)遊戲情報,相信讓大家感到意猶未盡吧~這一次風色小組量整來自四面八方的玩家意見,《風 4》也因為熱情玩家的建議,整體遊戲系統獲得質的提升。這次小編更是特定親赴 FY總部獲取珍貴的遊戲資訊,想要瞭解這一期的《風 4》報導到底有什麼令人感到震撼的情報,就請各位玩家給他努力地看下去釀!

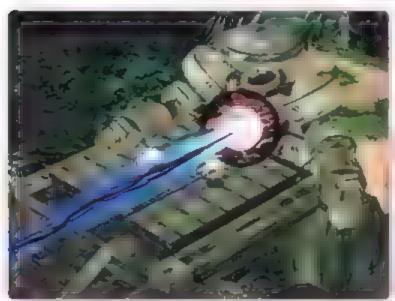
全新的序幕 壯大史詩的終盧即將到來!

大陸歷 190 年末,正值後世稱之「亦與火之戰」的戰爭末期, 北方帝國一冷複和南方的聖戲聯合公國各自為了彼此的理念而爭戰 著,殊不知這場戰鬥卻只是有心人為了防堵未來將會降臨的滅世之 禍而策動的必須手段。

雖然原罪劫結束,但和平尚未來到這世上...

身負救世生加瑟多救世之道的少男少女們,為了世人期盼的和平世局而努力,他們深信只要紛爭結束,原本因彼此所屬國家關係的夥伴們將會再度重聚,不過這一絲絲的夢想真的可以如他們所願嗎?還是說之後來到的和平治世只是暴風雨前的寧靜?

此刻低居大陸南方的龍之暴塚陸續發生不尋常的怪事,聖都尼魯為了釐青怪事真正的原因,派遣新生帶刀祭司一妮依,迪亞諾耶魯前往調查,另一方面,在布朗西斯女王希洛依的指示下,龍騎禁衛隊副官一修伊,海爾藍特在禁衛隊隊長一法姆,馮,布朗西斯的帶領下協助來自聖都尼魯的調查隊...初次執行實戰任務的少男、少女在任務過程中相遇,這兩人的避過將會如何影響彼此的信念?與



断罪之翼一行 人的鞠絆將會 發生這麼樣的 發展說?



度看。給人的壓迫感依然不減。

100

海遺跡

的守護

魔神,

不管從



修伊對守護魔神進行攻擊·不過這點傷害似乎對魔神 起不了作用!?

全粒的男女主角事新的命運宣輪開始嘗動。

上一期的《風4》截橋前特報公開新女主角 妮依,這一次也公開新男主角一條伊,這對新的男女主角即將帶領玩家進行《風色幻想 4》的世界之中。或許玩過《風色幻想 3》的玩家會有所疑問,那麼原先的男女主角一西撒和凱琳他們的戲份呢?別擔心,西撒和凱琳的戲份不會受到新的男女主角影響的。據小編詢問風色製作小組得知,新的男女主角將背負著帶領玩家逐步進入《風

生用時間具著市頭切象逐步進入《風 4》龐大的世界觀之實,新玩家可以 藉由妮依和修伊兩人瞭解到遊戲初 期劇情的發展始末,舊玩家則是瞭 解發生於《風色幻想3》的戰爭另外

一面的故事,此外小編還從編劇口中大略得到,新的男女主角在《風4》的劇情可是引導出重要人物的關鍵角色喔~至於這位重要人物倒底是何人呢?小編想只要曾經玩過《風色幻想》系列作的老玩家應該是相當青楚才對!



重新繪製的人氣主角一西撒登場,這一次他與藍斯的競爭宿命將會置下句點嗎??

處於時間與空間的孤處 一祭風之塔 主人於她們 中所說的 高神似 常在意



STEE SPECIAL

魔然巨物的壓迫感再臨!

令人震撼的地圖 BOSS再度重場!!

管玩過《風色幻想》系列的老玩家們對於當時在遊戲中登場 巨型曾領一定相當熟悉吧~橫跨丁分之地圖的超三大普領初次現 身在玩家眼前的時候,那種令人感到囊糖的壓迫感,讓玩家觸說 不已,當然超巨大首領的能力也是凑越於一般普領。如今這種與 超巨大首領戰鬥的感覺,也將於《風4》中再次感受到,拜30技 待所場,這次的地量BOSS將會比以往更加具有壓迫性、震撼感,據了編獲得的情報顯示一圖片中的地圖BOSS會是妮依和修伊初次執行任務的第一要BOSS,該BOSS的現身究竟與妮依他們的任務有什麼關係是?然而如此龐然巨物竟然可以沉睡數千年之久不被人所發現,這一切的謎圖正等審玩家去解開。...。

修伊・海爾藍特

原布朗西斯第四種騎隊小隊長。在 原第初之副中。聖經為琴獎羅石所無景的 新突戰後。因其突出表現而被任命為素質 隆一員。同前擔任隊長法 一段的創官。修伊的責任 一段的創官。修伊的責任 一段為後,在常洛依女王的指示中 明在幫助勢單力薄的修寶將軍一西 撒。不過修伊卻似乎對西撒抱持著淡淡 的視意。他們無人之間究竟發生過怎麼 數過去呢

帕魯瑪·艾莉卡

怪的美女禁咒法師 原本是布朗西斯的公主,在年幼時其父親騎龍王受到黑羽龍的是 恋,而發生了震撼而朗西斯的黑羽龍之亂,該場戰亂在友邦一聖亞里昂的協助之下平定了,而又莉卡姊妹爾也受到 聖亞里昂領主一雷歐哈特的 收養,數年後,帕魯瑪隨墨西撒投身軍旅,並成為了這修羅將軍的副官。之後更也隨著西撒進入斷罪之寶,而

繼承自母親的強大魔力・性格古

這名總是銀隨在西撒身邊的怪 怪美女法師,似乎對西撒 抱持相當的好感? 戰鬥系統再進化

疆緯攻擊系統大導入

由於《風4》一樣沿用上代的30引擎而開發,因此在戰鬥系統上並沒有多大的差別,不過《風4》戰鬥系統則是匯集不少玩家的意見進行一些修正、調整,使得整體的系統變得比以往更加熱練、華麗。當玩家在戰鬥攻擊過程中,可以事先得知目前你欲使用某技能攻擊目標的命中率和傷害值,從這些資訊來決定你可以選擇最為強大的招式來應付;此外當你攻擊敵人的時候,攻擊敵人的側背面所帶來的傷害絕對會大於正面攻擊,這些新增的系統將會大幅提升遊戲的戰略性,當玩家在攻略遊

戲之時,一定 要將這些資訊 點記,不然的 話很可能會遭 受到挫折感 喔1

羅絆技_煉 獄修羅破軍 擊畫面一





羈絆技_ 熾天使之怒流程量面-

另外最受玩家矚目的一羈絆攻擊系統,也將在《風4》隆重 登場。何謂「羈絆攻擊系統」?以最簡單的解釋來說,就是由 雙人發動的合體區殺技臟~至於要如何發動呢?以小編實際看 到的遊戲畫面來說,當契合度佳的兩人站在相鄰格子的時候, 其中一人就可以發動『協力』指令,接著選擇羈絆攻擊技能, 最後選擇欲攻擊目標,之後就會發動相當帥氣、華麗的雙人必 殺技動畫囉~當然羈絆攻擊技的威力可以凌駕於我方所有的技 能,不過發動這麼可怕的心殺技也是需要略為嚴格的限制,不 然戰場上的那些小兵可是會相當地可憐。那麼要如何知道遊戲 中哪些角色彼此的契合度?這一點就無須擔心,玩家可以從劇 情清楚睁解到哪些角色是一對、或者關係特別好,那麼那群人 就能發動羈絆攻擊!(當然老玩家關心的那對千年的情侶也會有 羈 海 攻 擊 的)

...



羈絆技_ 嫩天使之怒流程畫面二

遊戲耐玩度大幅提升!難易度選擇、多重結局



原聖燄聯合之中, 威 震大陸的修羅將軍,在原 罪劫結束後所爆發的聖燄 對冷夜戰爭中對聖燄使 用之前所封印的原罪 徽章進行戰爭的行巫 感到不滿,轉而投身 冷夜與聖燄對抗,冷夜軍 在西撒的協助之下,扭轉 了頹勢。逐步的擊退了讀 征的聖嚴軍,而修羅的將 軍更擊敗了前來討伐自己 聖燄視為了叛徒・進而發出 了全面通緝的軍令,遷樣 軍令對修羅將軍的故鄉 聖亞里昂領地造成不小的 動盪,而卡諾領也以此 為由,對這塊早已虎視 眈眈的土地發動討伐逆 賊的侵攻,擔心故鄉的西 撒雕開了冷夜庇護,圓到聖

也許有些玩家對於剛剛小編解釋《風4》新戰鬥要素證解, 因此特定從製作小組那裡凹來最詳盡的戰鬥系統解說,並且以 分析法來為各位玩家——說明:





《風4》多了命中率、儒書數值顯示,玩家在戰略的應用上心 須多做些思考,如此一來才能以小傳大...

先前曾為玩家介紹過《图 4》導入「戰鬥數值預算額示」系 [1] 統,那「戰鬥數值預算顯示」是什麼樣的系統呢?依小編手中 的戰鬥解說書來看,當玩家對某級人進行攻擊(或者是使用必殺 技、魔法等技能攻擊) 時,在下方的簡易狀態畫面會顯示命中 率、損傷値,不過這些數值均為程式預算的結果,實際結果可 能會受到不定的變數影響。但是多了這項命中率、損傷値的攻 擊顯示,那麼玩家在戰鬥中可利用的籌碼就大大增加不少,如 此一來玩家要思考如何以,搏大是一個相當重要的課題。









從圖中可以明顯得知背面攻 擊所造成的損傷大於正、側 面攻擊,所以只要有機會就 盡量攻擊敵人的背面

除了戰鬥數值預算顯示系統,另外一項新系統-『方向影 響」也是顧得玩家注意的。當玩家在移動角色後,必須決定他 的面對方向(4方向),別以為這小動作沒任何意義,角色的面 對方向可是會影響攻擊力、命中率的參數變化·一樣根據小編 手中的戰鬥解說書表示一攻擊目標的左右兩側,其攻擊力為正 面的1.5倍;攻擊目標的背面,其攻擊力為正面的2倍、命中率 增加 20%,所以當玩家進行攻擊或者戰略佈陣的時候,絕對要 注意我方人物的面對方向,盡量別讓敵人有機會攻擊到側面或 背面,此外攻擊敵人的時候,也要挑敵人的側、背面下手,這 麼一來對於較為艱困的戰況有所幫助。





▲風3_4方向角度之一





▲風 4_12 方向角度之一

▲風 4_12 方向角度之二

原先在《風3》的4方向角度操作到《風4》之後,就進化成12 方向角度操作,這麼一來玩家對戰場的情況將更能清楚瞭解

玩過《風3》的玩家對於原先設定的四方向視角感覺不太 夠,然而這一次的《風4》將提供12方向的視角供玩家使用, 相信有了這 12 方向的角度,戰場上的每一草、每一木都能看的 一清「楚才對,當然連敵人的動態也可以在玩家的掌握之中。



職業・冥王 / 身高:186 / 血型:未知 由闔黑神之血與骨所生成的冥王·族人曾遭 秩序女神所滅後宜鰲追獵拉克西絲・自此之 後結下了千年不解的因緣。

因未知而感興趣

職業:至高神 / 身高:162 /

秩序女神拉克西絲口中至高無

上的存在,為風色幻想故事裡

: 騎士 / 身高: 182 /

曾是聖焰聯合中名震天下的條 羅將軍,也是斷罪之翼 SEED 的

領袖,在水與火的戰爭中發質

聖焰利用原霏徽叢一事後,輔

血型:未知

血型:A型

而投身消夜效力。

頭一切謎跚的源頭。

創造

職業:秩序女神 / 身高 172 / 血型:未知 命運厂女神之一的秩序女神拉克西絲,隨夏蘭 一的女主角露菲雅=希爾達・在風一館事件結 **東後因不明的祭因而離開,現正下落不明中。**



職業:無色新娘 / 身高:165 / 血型:未知 十年前發展空之島,殺靈夜鳩族與母族的党 手,也是机脉斯雪亏眼中的仇人,似乎有著能 讓原罪歡棄無力化的能力。

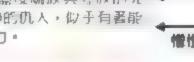
職業:尼魯主教 / 身高 186 / 血型 曾經拯救過時數年前流行的黑死病,而被推舉為尼 魯的主教,目前也是斷罪之翼的精神領袖。



: 救世主 / 身高:178 / 血型:末知 透古之時結束妖精戰爭,並封印了亂世的六大聖 蹇之賢者,在死前預言 了 必會到來的原罪劫 而聖姆與冷夜便依其預言成立了斷罪之買



祭司 / 身高 162 / 血型 批罪之業在名的奇蹟製造機・曾經管告週 多次奇蹟而挽救世界発於被原罪劫所藏。 風色幻想三的主角



好歌手 (同伴?)

職業:狂戦士 / 春高:180 / 血型:A8型 前堅的星際奧斯之子,亦是動罪之聲 GERMI NATE 的領袖,在前次冰與火的大戰後離開單 堰,在傣事鲁取得了偏兵王之位。

/ 書高 163 / 回型: 未知 使用著原靠一噬魂,似乎是藍斯與希絲提娜的 親生母親,為了對傑奧斯復仇而來劃了一連衛 的赎源

製作小組的情情語

DP 的場景製作解說

FY三巨頭(研名主任

低面數模型好好玩!

話說從《風一》時·原本風色幻想就是以即 時 3D 為開發目標的·可措當時硬體還不成熟·未能實現當 時的想法,而從《風三》起即時30的世界後就開始了在《風 三》研發初期其實對美術技術而宮滿辛苦的,由於國內對 於即時30遊戲美術製作的書籍文獻不多(可以說沒有)大多 都只能從網路上找釋資料,而為了知道別人的製作方式更 是什麼怪招都用上了,如開金手指鎖PS2 遊戲攝影機,拉 到一般遊戲中看不到的角度,算別人建模的多邊形數。

▶樹海一戰的場景模型,不規則 的表現外加巨大地壓首領的呈 現可是大工程呢!

▲某場景建模圖...疑?這竟然 不是角色?而是地圖場景!?



丫左的製作感想

頭一次這樣繪製全身人物稿,而且都是平 常所不常畫的東西,像是盔甲或是女性角色等

等·對我來說實在是頗異挑戰性啊·不過當然也因此學 到很多東西,也了解到繪製人物的困難度,真的是一個

很好的經驗。感謝給予 我指導的必殺免跟DP 啊!雖然有點擔心風色 的角色在自己筆下是否 能夠表現出前作所賦予 的感情。當然繪製出來 是和前作有所差異,但 也是我從那些角色所感 受到的感覺,以我的方 式表達出來,也請多多 指教了。

▶由新人籍師~左所繪的 始鲁馬·是不是更可人 "謎 了冤



STEE SPECIAL LINE



扮演經紀人的角色

主角的父親金勇曾是個富力派電影廣員,退休後成立了 「翺翔天際」經紀公司,希望能夠幫助更多新人打造夢想。無奈 金老先生的想法保守,堅信「藝人唯有先打好基礎再出道」才 是長久經營的不二法門。因此,雖然經紀公司於一年前就簽下 了2位條件不錯的新人,卻遲遲未將他們推上舞台。經過了屢長 的訓練,不僅讓翱翔天際負債累累,更磨光了兩位新人的耐 心。在敵手經紀公司的総疊之下,兩位新人接受了鉅子經紀貿 總的建議,賠償違約金,跳槽到鉅子旗下!藝人的全數出

走不僅使得原本的財務狀況雪上加 霜,更讓金父氣得心臟病發,而將經 營重擔交給了原本只是在公司實習的主 角……









申星志頗3 一為 2 数出角色間的差異・與增加遊戲的挑 動性・特別等每個藝人設計了不同的發展曲線 有些人天生愛 富歌・可就是沒寅數天份:有些人被稱為戲神・不過跳起舞來 **硬是同手同腳:更有些人口才一級棒,但是長相太滑稽,演起** 偶像机保證沒人氣!能力不好可以培養。先天不良的話,就得 靠後天的刺激來激發著能物!遊戲中設計了許多的劇情事件。 多為經紀人的玩家除了可以針對每個藝人的缺陷對症下藥,替 · " 學找到突破天生極限的方法之外。還有另一個較豐單的方法 可以幫助藝人撰展舞台,那就是一一「組團」! 替旗下藝人組 成基體,不僅可以將對人的能力發揮到極致,甚至壓可以激發 出前所未有的蓄能。除此之外。組團也是培養新人的好方法。 把新人放到一個當紅的偶像寬體中,就算是默默無名的路人 甲,也能迅速成為镁光燈的焦點!

跨身

在競爭激烈的演發圈中,藝人需要朝全方位發展,而經紀 公司更是如此。為了擴大事業版圖。也為了讓賴下藥人的發展 更穩定,玩家可以選擇是否投注資金拍攝電視劇或是製作專輯 唱片。自製節目雖然耗費成本、不過卻能藉由和其他知名藝人 的合作,幫助頒下新人迅速走紅。要是真的作出了好成績,還

> 響經紀公司 的名號!





首創事件編輯功能!

從《明星志願2》以來,最讓玩家津津樂道的就是遊戲中豐 室的事件了。不過製作小組卻認為,再曲折的劇情也遺比不上 玩家的想像力。為了讓玩家與心儀的角色來段美麗的相遇, 《明星志願 3 》中貼心的設計了事件編輯功能。透過簡單的介面 操作。玩家不懂可以將自己喜歡的劇本橋段加入遊戲。還可以 透過網路與其他玩家分享劇情。誰說單機遊戲沒有擴充性?有 了事件編輯功能,你,就是最好的遊戲製作人!



中畫面) 中玩到自己設計的劇情 透過編輯工具・玩家可以在遊戲 (遊戲開發

当與 SPECIAL

明星人物總凭養

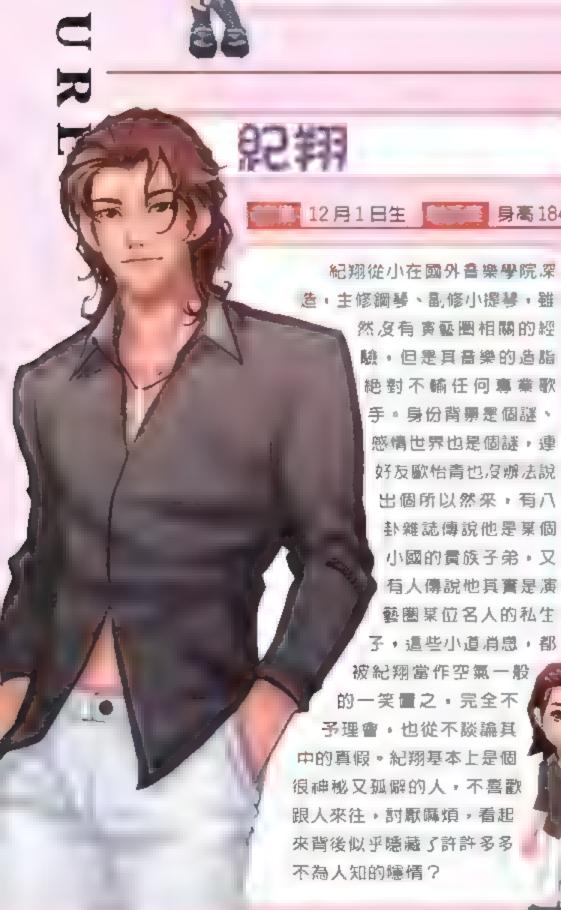
11月12日生 身高160

林芬芬

林芬芬是前代主角林直翔的妹妹,從「便十分嚮往演藝 圈,不但是方若綺的忠實觀象,也是哥哥林立翔第一號影 迷,並且一直幻想著長大後可以跟哥哥一起搭檔屬出。林立翔 十分寵愛林芬芬,造就了林芬芬刁蠻任性的個性,平常甜美可 爱的她,生氣的時候可是相當發辣的唷!而且林芬芬還是「外貌協 魯」的一族,生平最喜歡郎哥美女,對長傳醜的人完全的不屑 額,這樣的個性,也在工作時造成生角不少的困擾。林芬芬最遠 大的目標,是向自己的哥哥林玉翔看齊,希望有朝一日可以成為 影視歌三楼的全方位藝人。

身高 184





蘇嫚君

7月12日生

身高 166

蘇嫚君的母親是育 幼院院長,常常為了育 幼院的龐大支出忙得焦 頭燗額。國中畢業後媽 君選擇進入建教合作 的護校就議,因為-畢業後就可以得到 份薪水不錯的工作。 蘇嫚君樂觀開朗的脾 氣,讓她很快地成為 醫院裡最受歡迎的護士,股 市大亨郝友乾甚至還認嫚 君為乾女兒,可惜院長夫 人總把她當成狐狸精,最 後是給她一筆畫散費請 她走路回家吃自己…。 雖然生性十分迷糊。做 事常會丢三落四,經常 關禍又鬧笑話。但勢心 善良的個性,又讓人沒

辦法討厭她。





童靖陽

12月27日生 舞選座 身高176

玩過《明星志願2》或是《明星志願

2000》的對童請陽一定不陌生。雖然即

屆而立之年,董靖陽仍不改他懷世嫉

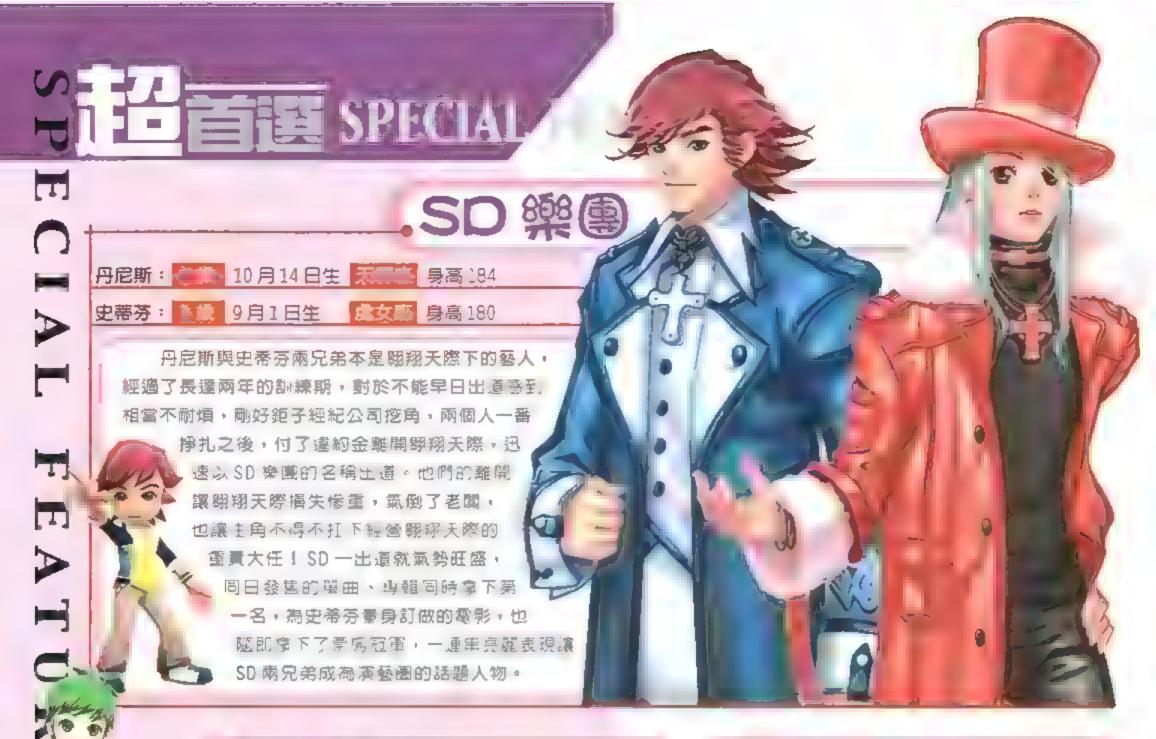
陳奕夫

8月22日生

身高 164

陳奕夫本來是被

衆人看好的藍球選手,



馬麗安

王潔安: 9 2月21日生 9 9 5 160

馬秋慧: 5月26日生 身高162

馬麗安是目前 軍藝圈中唯一 的女子團體,由個性與關的馬秋 發與天真爛屬的王潔安華同組 成土道一年,馬龍安 矿不能真正的大紅大 紫,其中奇因,王絮 安可能得負起大部 分的責任…。外表 看似單純的王潔 安,只要一看到 喜歡的角星便會死臟不放。 這種個性讀儀藝圈的完星一 聽到王朝安的名字執紛紛走 遊,完全不肯跟他合作,也 因此馬麓安喪失不少海 出的機會。個性較易成 熟的馬秋琴雖然對於「馬薩 安。停滯不前的成績感到無 **奈·但是: 也受辨去阻止她** 這種近乎無理取開的行 為 -- ^

朱莉



明星管審問

玩家對於這款遊戲 定還是滿腹疑問吧~小編特地採訪 《明星志願3》的製作小組,針對玩家的疑點發問,匯整出玩家 最想知道的資訊,大家可別錯過這段精采的答客問喔~

是不是可以簡單的說一下《明星志願3》的最大特色?

。《明星志願3》結合了歷代作品的優點,是部結合經營、戀愛、養成的作品。在事業經營的部分,這次我們加入了玩家嚴期待的組團、自製、以及劇情編輯等系統。在藝人養成方面,明三中玩家可以經紀的藝人多達12位,而且每個藝人都有獨特、專屬的劇情事件。至於感情嘛~這部份仍屬最高機密,不過可以透露的是,絕對不會讓玩家失望的!

所以,《明3》中玩家所扮演的經紀人有機會和明星 談戀愛嶁?



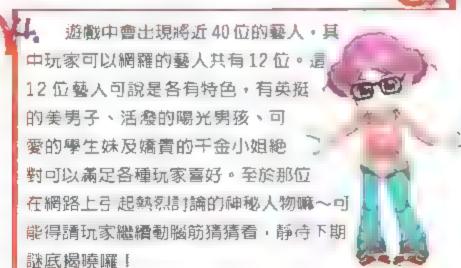
當然!《明3》既然為經營養成遊戲,遊戲中當然 包括了事業經營及戀愛養成兩大部分啦!玩家 除了可以從經營經紀公司體驗到藝人的成長與 辛酸之外,還能經由和其他角色的互動感受到 演藝團的人情冷暖。不過在龐大的事業 壓力下要分身談感情並不容易,是不是 能夠愛情事業兩得意,就得看完家自己 的造化啦~

E

目前得知遊戲時間為三年·玩家是否可以自行延長時間呢?

3. 嗯···經營養成頻遊戲之所以有趣,就是希望玩家可以在有限的時間內挑戰自我的成長極限,再來享受破關的快感。在廣藝圈中,三年可造就許多新人,更可看到許多紅星沉寂,為了讓玩家能夠跟著遊戲的節奏來感受演藝圈的起伏,遊戲時間恐怕是無法延長的購~

《明3》為經營模式·請問遊戲中可以加入經紀公司 的藝人共有幾位?聽說這其中還包含一位在前作中出 現的超人氣巨星。可以透漏到底是誰嗎?



除了上面介紹的董靖陽和朱莉之外,還有其他曾經在 前作出現過的藝人嗎?



心細的明星玩家一定不難發現,從1994年的《明星志願》到現在的《明星志願3》,明星世界一直都是延續的。一代的女主角周映形經過了10年的壓練,已經成了演藝圈中屬一屬1的唱片製作人,至於2代的女主角方若綺以及明2000的男主角林立翔在這次的遊戲中右將扮演什麼樣的地位呢?嘿嘿~再量個十分,還是得請玩家靜待下一期的精彩人物介紹喔~

請問《明星志顧3》仍會有多線結局嗎

是的。遊戲結局包括了事業及感情兩大部分,只要玩家努力經營,要抱得美人站在閃亮的演藝舞台上絕對不是個遙不可及的夢想喔~

環球唱片 最狀eModel 之里!

《明星志願3》即將於墨假推出,針對這款遊戲的特性,大 字資訊特別舉辦「《明星志願3》環球唱片尋找eModel之星」的 網路季度活動。可以網路報名方式參加活動,報名期間:4月20 日75月22日。雜誌出刊之際報名雖然已經截止,但從5月25日到6月16日,進入第一階段的人無票選(初賽)活動,將依據 人無票數高低決定人無排名順序,預計選出20位明日之星進入 複賽,也請各位玩家踴躍前往投票」

以上各活動相關訊息,敬請參閱活動網頁:

http://www.emodel.com.tw/event/event stars_050420.php

oypank.c www.emodel.com.tw







Raven Software id Software

破天荒攜手合作

計畫的作品(無論是早期的(我漢巫傳)(bxe)(是是之後 的《無兵或集》。Andries Partires)及《絕地武士》(Andries) (might)等系列無一不是叫座之作。Raven於與id的淵原頗深, 具出品的大學的大學透用後家的最新包含。 是型以及達以型合 自家養數的最格。但需家養手製計場數。還是在學方子養年的 及夏中級天家沒一個。那是要我們看看達敦黨受關目的作品到

tayon温泉公司在新作品配界是積不上栗田及為。 IE 專Z

首款引入主角身份的作品

《雷神之鎚1、》將會是該至列遊戲中首款引入主角身份的作品,玩家在遊戲中扮演的角色將不再是無名氏,而是一個有名有姓、有資料可查的太空事英交擊戰士Matthew Kane。在遊戲中,Kane被選入到「犀牛」隊」(Rnino Squac.,該」隊目前正擔任著進攻Stroggos星球的任務,提到這個星球,臺歡這

系列遊戲玩家應不會太陌生,該是球就是一種被稱為Strogg 異形外星生物的家鄉。而實際上,四代的故事可以就是緊接權 著九七年上市的工代遊戲之後。在工代中,玩家所扮演的那名 無名戰士便曾試攝殲滅。音樂怪物,而工代的高朝部份便是在 Strogg入侵地球之後,主角率隊殺住其老家Stroggos星球,與 Stogg的首領Makron進行決鬥,此學意在終結雙下歌對關系, 妄圖一網將該星球摧毀,可惜並未能如顏。在四代中,地球將 繼續派遣包括摩生。隊在內的大批署英兵團登陸Stroggos,竟 圖一次性徹底鏟除隱患。

就在kane所乘飛船即將於目的地署陸之際,被Strogg的高 射砲所擊中壓地,Kane亦屬倒不醒人事,可憐同伴的伴正想喚 醒他,卻被敵人當壞擊斃,幸好此時kane甦醒過來,靠自身力 重暫且逃過一劫,但前景部一點都不樂觀,此時的Kane正處於 戰場中心,等中除了一款威力有限的手槍外幾近等手交擎,而 就在此時一個龐大的機器怪對堡署其酷以数時時的長端同kane

殺來·Kane慌亂中爬向身後 的小儿,躲過怪獸視線,算 是再次逃過一劫。緊接者, Kane尋找各種障礙、隱避自己 身形,與其他幾個戰場上失敬 的兄弟一起向後有撤退。殘兵敗 將, 各人身上的物品都極為有 限,好在尚可透過 部手提 電腦來當試與總部進口聯 絡、Kane還在戰鬥中拾獲 了 枝狙擊步槍,槍上的瞄業 鏡用途卻不小, 足可充當手電 問應付 陣。藉此·Kane跟隨 幾個Stogg身後悄悄殺進其秘密 中心。接下來的任務方便及由玩 家來——完成。



使用遊戲界最頂級的D003引擎打造而成

這一次,設計公司並未得一番神之雜1、打造自身的遊戲 引擎,而是使用經過改良的 DOOM 3.1 引擎,玩過後款遊戲的 玩家應該青楚。 DOOM 3.2 所代表的當今藥器的意志火車,而 現在四代使用它的引擎,又是同一公司出過,那到最上者有何 區別,2 玩過《DOOM 3》的玩家是否還值得再去玩一雷神之錢1、 呢?這個問題的答案當然是請定的。四代所承繼的是一雷神之 鎚》的頭銜,當然後與該系列一脈相承一出於此遊戲三代的空 前成功,設計公司便將四代的故事背景架設在工代之後,在遊戲的單機模式中,與工代的風格保持有極其類似的風格,但多人連線版的工代,同樣擁有為數頗聚的擁護者,因而四代的多人模式方面則同樣會借鑒工代的經驗及成功之處,可以說四代乃集系列精華於一身的作品。再者,因為這一次1d乃與Raven合作,Raven+餘年的動作遊戲設計經驗自然亦全部展現在這部新作之中,而嚴值得稱道的選得算是新設計的AI系統,更是

融合了兩家之長。當然遊戲中最主要的一環還是要在《DOOM 3》背景的優勢下填入更多不同的元素來填充整個遊戲的表現。因而在遊戲中,玩家會發現《雷神之鎚IV》會較前者有更深、更豐富的內容。外來公司的加入將會給這款遊戲帶來更多的新鮮感及更為豐富的內面。



三代中的可怕生物Strogg又來了!!

不管气感說四代與 200M g 的 時草還是大英, 這就要我們不得不繼續會 著作一定較。 700% 3 無異為去耳耳底上市的業界最信息數之一,特別是在 真潔園的表現上,目前以平尚無第二款遊戲能士其 右。惟為同架設在司 日聚世的原數, 雷爾乙酸」, 當然可不會用終聽班色,但在整體的表揮上與下者。 可調截然不同。前者抗家宣對的是來自地變的各種妖 魔,因不整菌追激冰瓦亦以深谙、水体反塞切的围格 與之相配。日在「盖神之鎚」。中這「皇家裏外無 存,玩家在遊戲中會有一種穩慢、時餐的戶體,遊戲 中隨處可具實際的數據、各種中華的機械對手、護路 戰爭武器,與前番相比都是完全不同的體驗。而與其 他同類遊戲相比,到內 區海之鎚1、 扩身数数更为 明顯,環聽四周,以三大多數新作為數戶停留在使用 《雷坤之鎚III》 B 擊枝作之中,而四代》是首個使用 · JOOM 3 · 号聚的作品 四代中,专家各种家友节司

的 等数世界,是 私于

UCOM 3 有疑器的





......

及己無S的物

機械與肉體的結合量()

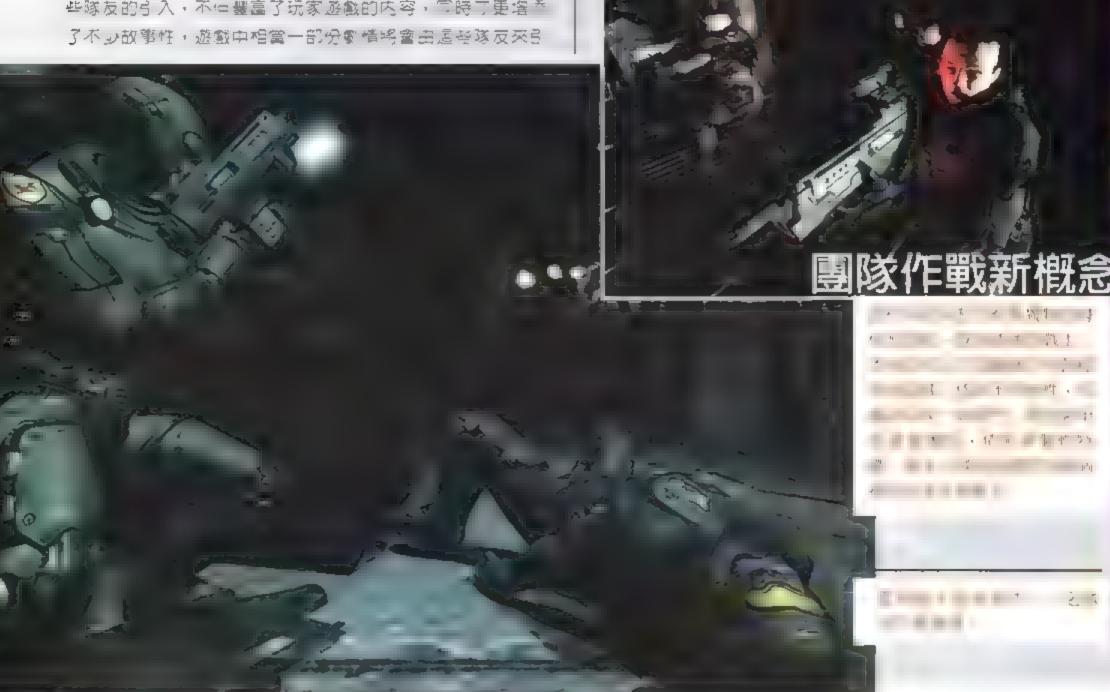
玩家的主要的 Strogg

.

衝吧!!犀牛小隊的戰士們!!

前面講過,在四代中玩家並非像以往那樣孤軍奮戰,而是與你的。隊一共協力出征。不過,與一般喜隊作戰的方式不太一樣,玩家在《雷神之路II》中世非作為。隊的指揮自然進入戰場。在遊戲中玩家僅是接受命令的士兵,而不是發號施令的指揮官。不過,玩家在遊戲中還是可以直接與隊及進行交流,協同配合完成一系列的任務。舉例來說,玩家在遊戲戲中有保護受護送、IP人物的任務,或是搜導失數隊支等等。因而玩家在遊戲中絕不會有那種與用篇一律的人心一同戰鬥的感覺,玩家隨著遊戲的進行,將與過些隊友一一會会,並交流互動,進而協作完成遊戲中交給玩家的各種任務。這些隊友的引入,不但豐富了玩家遊戲的内容,同時可更增多了不少故事性,遊戲中相當一部分數情將會由這些隊反來引

入展開,這種該來說也是設計公司的人隊員最主要的原因之一,當然與Raver的合作可是此一設定由來的另一原因。熟識FPS遊戲的玩家當很清楚,Raven在團隊作戰方面擁有相當的經驗,其設計的「傭兵戰場」及《Star Trek:Elite Force》系列均是此類型中的觀楚,Raven對調隊作戰可謂是駕輕就熟,相信一番申之鎚」。定有不俗表現。



雷神之鎚系列主要作品回顧



Quake

上市日期 1996

製作公司 id Software

魏ry」2司 id Suftware

遊戲類型 FPS

系列第一向,被醫學 000% 基金价值 化的问题,在當時仍若歷史用的於60% 圖高複額市界的技术等也下,第一次於

業界採用多速可核心,使用語言的 app a 展現遊戲中全部世界 一上 而使異動整值遊戲界,自起的遊戲要作性的 审心,隨後不均使不多速 A 核心的經典遊戲閱載不平



Quake Mission Pack No 1 : Scourge of Armagon

上市日期 1997

製作公司 Hipnotic Interactive 發化立己 Activision Publishing Inc

遊戲類型 FPS

nd Software正式授權製作的第一教資 料中 資料片包含 信章節度 個生死

賽爾卡 是數三時第17大量包持一種類以數子的機械對于、」電等新 怪影,和榴耀槍、雷射其雲遠等 至9 新山路 -

富神之鎚IV

至於FPS遊戲中玩家最關注的武器一環,四代仍沿層本案 列傳統武器形態。玩家在遊戲中仍可使用那些早已見慣的

THE SPECIAL

諸如:手槍、短步槍、火蔥筒及電漿砲等近

乎標準配備的武器裝備,當然遊戲絕不

會臺無新意,若僅是照搬以往的東西相 儘也就留不住玩家了・設計公司當然亦

新添了不少新款特殊武器,且即便是那些雷為玩 家所慣用的武器在四代中亦會展現新貌以配合更新

過的遊戲引擎。雖然目前設計公司尚未透露有雙新 式武器的種類名稱等細節,但有一點已得到證實,在新

作中玩家可以在整個遊戲的過程中拾掇各種武器附加 元件(Modification)。這些元件裝載在相應武器上

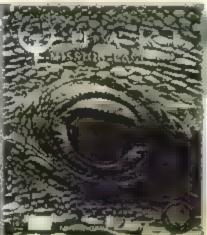
之後將為原有武器帶來意想不到的效能。





東拼西湊!火力強大

多。中有 科·斯普在《南 上自元件》引 . 考 "多在原理《中主题》"打造行道" 雜 F 「ル・意様在とり 髪 * 下座手 変有手 不中的 自煙 所领体和第一点在武器性 1线至不同 结集自由"一大作"。 "一件作业行有" 至來 L 气气的 \$ 47 大 17 开发 5 章 医抗多存储 A 的对称建筑大学工作工



Quake Mission Pack No 2: Dissolution of Eternity

上市日期 1997

製作公司 Rogue Entertainment

教 1点司 Activision Publishing. Inc

遊戲類型 FPS

id Software正即授權另一家公司製作的一款資料 声 資料時间標準 震鳴之線 由升新回 在進行

新故事的同時,各種新怪劑及新瓦器、新獨卡將會但隨片家一對證數。



雷神之超[[資料片]

Quake II Mission Pack: Ground Zero

上市日期:1998

製作工意 Rogue Entertainment

發行公司: 1d Software

遊戲類型:FPS

id Software上式授權製作的工代 第二款資料片。資料片新增大量

的点器 怪獸及類米 遊戲中地球因受到Stroggos的重力并侵 農子偏離軌道,為不至和命地試像失在銀可中,玩家受命前往 Strogges,不惜一切代價,只得完成一層便命-推設重力并



Quake II

上市日期:1997

製作公司 id Software

酸一公司 Loki Entertainment Software, Inc.

遊戲類型 FPS

雷神之鎚IT 是 d Software採甲許貴30号率所 關稅的第三知遊戲,三代並不懂差是一代的發腦升 杨茂建精,不是使甲重新恢复設計造的新了擎,可

入大量新元素及特效 患主要的遗迹巡数符多人連線遊數模式進行了大量設 **雄、推出** - 系列在當時尚未使用還的遊戲模式。



維神之総[[資料片]

Quake II Netpack : Extremities

上市日期:1998

製作公司 1d Software

發行公司 · Activision

Publishing, Inc.

放敷類型 FPS

事實上是教資和片完全是 (Jake » 达的作品、全部是遊戲

送金元設計的多人遊戲襲車,研家可透過網路直接在官戶網頁 上下數一不過的最後是是精湛了一些地震表成這個資料片。



Quake II Mission Pack - The Reckoning

上市」期 1998

製作公司 Xatrix Entertainment

链rt公司 id Software

遊戲類型 FPS

nd Software上式授權製作的工作第一款資料片, 製一般資料4一樣,遊戲加入大量新山器及對手, 另在多人遊戲中還而生死養模式。單人遊歌年讀 fl

的是作為玩養英姿擊隊一員的玩家。為氫超數点。不信果2.數對雲形城市,試 置将對声妙多基だ 碧莲般



1824

Quake II Quad Damage

上市日期 1999

製作公司 id Software

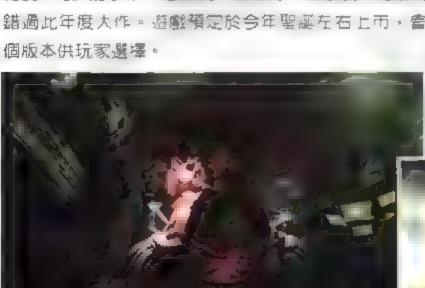
發可公司 id Software

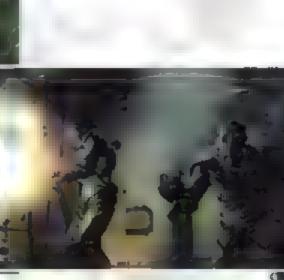
遊戲類型:FPS

雷神之論[] 的合體,包括原版 雷神之論[]。 技兩個官方 授權資利等 Luake II Mission Pack I The Reckoming » > Duake II Ynsshor Pack ... Ground Jeno. 及玩家音行設計 的多人連線電卡 Guake II Extremitties。

模式

前面已講過單機版遊戲的方式乃盡量與一代靠攏,而多人遊戲會盡量在形態上更接近於一代,不過多人遊戲的某些具體模式目前id仍與Raven在商訂之中,據聞目前確定已每的模式分別有搶軍旗、團隊生死賽及比武大賽。多人遊戲的地圖大多是重新設計,但亦有少數是建立在過去較受好評的一些地圖上的修進版,遊戲大概會允許十二至十六人同時進行戰鬥。而遊戲的AI部份同樣融合了兩家之長,在Raven豐富經驗的協助下,相信《雷神之鎚IV》絕不會輸於《DOOM 3》的水準,應該說完會更好。喜歡動作意歡的玩家一定不要錯過此年度大作。遊戲類定於今年聖誕左右上市,會每PC及xBOx兩個版本供玩家模樣。







Quake III · Arena

上市日期 1999

製作公司 id Software

級河。司 Activision Publishing, Inc

遊戲頻型 FPS

一代一致前作中華人、多人遊戲全種的写式,採全會線歷三對數模式。遊戲使用全新Throot/產像引擎,舊查表理可與整體年的嚴 簽水車,對目前學上,用套上仍有不少遊戲的採用透訊遊戲的表

良板,核業等影響了講頭來,支援計過數可戶級器至今仍是支世界各地。



Quake III : Arena - Elite Edition

上市日期:1999

製作品中 1d Software

鼓()公司 Activision Publishing Inc

遊戲類型 FPS

此醫藥城與 雷神之起[1] 甲亦在木容上宣卷二致,二者置差在 制套的包装上 醫藥城場令變盒包裝,比較適合死戶計事收藏之 由



雷神之展川頂樹片

Casko III Team Arena

上市日期:2000

製作」司 nd Software

發1J公司 Activision Publishing Inc

遊戲類型 FPS

此乃官方推立作一件進一一款的抗資利用。而2 大臺數門模式,如 Harvekter Over bai及One · ab等 · 這從全則可是逐移作數模式,另 可推立大量新朝过器,如一指槍 Vellour · 連發手權及經歷過等。至

米同時可靈禮供了相當多的新聞を使研家主持拳・計資和、信認計是エピ』不可し工具箱。



Quake III Gold

上市日期 2001 製作公司 1d Software 競(12.司 1 Activision Publishing, Inc 遊戲類型 FPS

此黃金板包含 雷神之鎖[1] 及其官戶唯 資料戶 Quare ... Year Arena 的全部内容



Ultimate Quake

上市日期 2001 東下山町 d Software 發作山司 Activision Publishing, Inc 遊戲類型 FPS

が経版板 T 器一至二代原版遊戲の全部内容・ 分別以上中CD或是一片DVDの形式意で。







在分別無及日本的電影量集中。然稱方式可是其重要分支之。在全 所有製殊製質的器位。2.或計具管的符管的生活工作整理影響不無關係。 系統部等,需要採動權限了至於異個原田到底海向。這當然都是社會學家 所要研究的果果,與表演要關係不大

到产金型 Tom Hansen 其人其事

■投入海岸救護隊

遊戲的主角Tom Hansen出生在美國路易斯安那州的一個小 鎖裡,自小家人便發現他好似與水有著不解之緣。 Hansen 小時 家境並不算好,父親是墨西哥領灣由田上的讚井工人,常年工 作在外。但年幼的 Hansen 卻一向其視為楷模、立志長大後亦要 追隨父親的足跡到油田上當一名採油工人。然而 1989 年,一場 罕見的巨風襲捲整個墨西哥海灣,公司決定派 Hansen 父親所在 的小組駐守油田、以保護并架的安全、但當巨風襲過之後、就 再也沒有人見到這個小組人異的蹤跡了。這場災難不但令 Hansen 永世難忘,亦從此而改變了他的志向,他報名考上了海 岸救護隊,決定以另一種方法向奪去他父親生命的海洋優仇。 在救護隊裡 · Hansen 以其良好水性及擊動的毅力成功救助無以 數計的溺水者,將其在死神的名單中除去姓名。因其良好的表 現· Hansen 很快得到上級的賞識·成為救護隊的骨幹之一· 自 那以後,他也就再也沒有返回他的家鄉。而上邊交下來的所有 任務,無論是多壓艱難與危險,到了 Hansen 手裡似乎全變成了 小兒科,就像是在兩佛羅里達施的廳水中搜轉走私犯藏匿的毒 品贓物這種別人無法完成的任務,到了他季中亦都是手到攜 來, Hansen 顯已成為救護隊中不可或缺的人物。



班在张上的門。47. 于此为上秋霞宴种手上百倍

■詭異神祕的開端

在《零度恐懼》中,作為每岸救護隊及警衛隊一員的 Hansen 接受了一項救助在美國海岸觸礁的俄國捕鯨船的任務。 當 Hansen 與隊友趕到現場時,卻發現這艘被風暴擊垮的船隻充 滿了詭異,一切似乎並不是想像的那麼簡單。而就在此時,與 他一起登船的隊友卻——失去了縱跡, Hansen 似乎已成了船上 惟一一位倖存者。但 Hansen 卻並未因此而退縮,反而更增進了 也調查真相的決心。在捕鯨船中所觀察到的種種跡象顯示。**俄** 國人似乎在附近的新油井附近發現了甚麼「東西」。且為探明



登上這艘學擇在暴風雨之中的紀之後。也開始了一連串令人も骨 悚然的腐败之旅



真相,他們在 YuSuDov 將軍的帶 領下曾做過幾項代號為「外細胞」 (Exocel)、幾近瘋狂的實驗,顯 而易見,實驗的後果便如《惡靈 古堡。一樣,導向了不可控制的 一面·所有的工作人員一夜之間 亦均變成了這種所謂「外細胞」的 奴隷・成了心屍走肉・・玩家只 有在遊戲中憑藉一己之力,獨自 譌查事件的始末,更重要的選得 使自己努力倖存下來,並進而推 毀這般已然走火入魔的神秘邪惡 勢力。



55







問空前器類歷典數學

|劉蒙万樓||竹下動の武国||投動・四新スー様・5-14 机压电路 前二百度如平表调片的 唐 海流 外乳型放射 台,有两者还是,这有第二人概以第二位基本,"下"整门第



(刘槿·中华) "整理全 共下扩展》(3数图看,日鲁夫子在 · 当外推搡以到被接收 笛片语歌,如此不能更外藏路此底。 到風深 医乔布·盖萝斯整件,外提了要更称自翻集權 "维然大多數」」,發表不及對海軍五代,戶邊數本值學 アポタ検手 東管外監察 A この高石が多線手の間(外) 七年,惠統部禪伊出傳悟愛失寺,入難快速繼集獻 凝りって名数:挫折し、現在研覧の流にの香見下戸、樹 ○大百章 點下 医植 沒在 商數工人 選出 张尹 图前 劉 存。 使艺术 曹景海西岛 帝一秀藏,朱五不称献本誌 舌



生を行かま おいな 主要 敬 黨, 三是 500 學不合一章表 年刊,十州不 が激ピリルス 4年2月27日

動作遊戲的重心一戰鬥

作為一款動作遊戲、即便有再厚重的故事橋段、嚴後遠差離不開戰鬥這 一重心主題,否則也就稱不上是動作遊戲了。《零度恐懼》在馮方面關聯團 得相當成功,遊戲主角不但身手不凡,所能使用的武器也頗為豐富,有興趣 的玩家可參考本文武器介紹部份。除去武器外,遊戲也會提供如手電筒、救 急包等一些極為有用的道具。而包括所有武器彈藥在内的大多物品,均分散 於遊戲的各個關卡中,需要玩家在戰鬥的同時去小心探索搜尋,這其中最為 重要的物品選得算是航海日誌,所有的遊戲主線均隱藏在這些日誌中,只有 在找到後,遊戲方可正常向前推進。另外,到底玩家不是海員,玩家亦可在 日誌中得到一些周遭環境道具的使用方法等有用資訊。故事的推進除了可由 玩家在日誌中揣摩事發狀況外,在遊戲過程中,玩家亦會遇到幾個僥倖逸人 類,在其□中亦會得一到些有用的情報而推動整個事態的發展。



文是一槍將耐入肺義器開了花。確是៣曜了些,不過若不 如此、恐己玩家就得與對手對調一下了

■ 隨撿隨用的道具設定

再說回到道具方面,與一般的動作遊戲不同,《零度恐懼》並未為角色配備物品欄,這也就意味的玩家沒有儲存物品的能力,也就是說除了特殊物品外換到甚麼東西就得馬上使用,要不然就將它丢掉。這點的設計便又給玩家出了個難題,取捨之間很難做出決定。特別是遊戲中有醫療救護包達種東西,但因為不能儲存,玩家除非是在已受傷的情況下,可自動使用他視受傷狀態恢復一部份和,但倘若玩家完好無損,便也只能眼睜的看著它,卻不能收藏,這點設計固然是為了增加遊戲難度,但也頗值得商榷。不過倒也好,遊戲中尚有醫務室這一設定,在此玩家可以完全恢復健康,這樣便對沒有物品欄的設定做出了一定程度的彌補。



對付敵人選是不要手軟的好



武器一覽

半自動來福柏

彈匣容量 30 發

多子容量 2X15 福

遊歌中主角共可以接觸到兩種不同歌式 的手槍。相較於來福槍來說,手槍的被傷力 要低得多,但其輕壓易攜的特性卻使其成為 必備保命武器之一。在近距離及其他武器學 藥用罄之際,手槍無異是最好的替代武器。

散彈的

遊戲中玩家會使用到一種稱為 Spas 12 的散彈檔·與其他同類檔械一樣,在近距離攻敵方面, Spas 12 有著以無偏比的殺傷威力,但在中 遠距離方面這種武器使顯得有點力不從心了。

作自動新鮮利

運匣容置 50 弘

MP5 一向是半自動衝鋒橋中的佼佼者, 其双擊速要極快,彈更容量下相對領人,在 遇到強敵或是大群敵人時,MP5 將可充分發 揮其特長。不過,相對而盡,爭自動衝鋒槍 的殺傷直積雖大,但殺傷力的還不及戰彈槍 及來福槍。

狙擊來福槍。

此種武器可算得上是個全面手,不量彈車容 最高,且對敵人所造成的傷傷力也要遠較半自動 衝鋒槍為高。若說到其弱點,大概只有攻擊速度 略顯緩慢,其他還真找不出甚麼弱點來。 半自動來福樹最大的優勢便是配備在其槍身上的遠距離距準鏡, 能尤針其使甲者在極遠的距離外精確擊中自標。不過,在近距離方 氫,該積幾平原不上甚發用場。

射釘桁

射釘槍?!是的。您沒看錯!透過遊戲的Havok 肢體引擎,設計公司將射釘槍的使用在遊戲中變成了可能。遊戲中玩家可透過這種工具將敵人釘在繼上,任己宰割。

建煤机

漢王容置 10 發

真實可以毫不繼豫的說,電漿槽是一種嚴具殺傷力的超級武器, 遙轉在 FPS 遊戲中已經可空見慣的武器幾乎在在門質變成一種超級武器的標準 通過槽上的瞄準鎖,一發更足以全敵人致命。不過其缺點就是裝載彈藥費時過長,在遇到緊急情况下很易發生問題。

加農砲

這是一種可以單人手持的重量級武器, 砲彈威力無比, 一發足以令數 +人飛上雲霄。不過在狹窄的室內還是干萬不要使用的為妥, 否則使用者 自身恐怕難逃免池之殃。

大装施

弹压台里 0.38

與11農地一樣,所家在遊戲上尚有人前也這種重殺傷力武器可供 選擇,與加農地相比,火都砲的射程更遠,以較適合中遠距離攻敵, 而相對無言,加農物則遭遇合於近中距離的進攻。

SFE SPELLY







型下"点"。

是長月電光的漫應感

● 模容的模仿更多型的

Dankworks在業界的名聲雖不甚響吧,但特於動作遊戲。 特別是這種恐怖動作遊戲的製作卻並非新手。2001年上市的 著名恐怖動動作遊戲《鬼屋雕影》的第四彈《惡夢之夜》(Alone in the Dank: A New Nightmane)。便是出自這家公司之 手,該遊戲的銷量雖然可能此不上一工代的成績。但應該說在 恐怖遊戲領域部仍佔有一席之地。而Dankworks顯然在此領域 亦精業了不少細驗。說到這裡,就不能不再提一下設計公司多



石曲鑽探平台基地上,也就是說室內室外的場景在遊戲中均有 涉及,或是黑暗、狹窄的迴廊,或是在風雨中搖擺晃動的船 板。無論是哪一種條件,對玩家來說情況都不太有利,對手兇 壓難纏,而環境的搖擺聲劣,亦便只能將在最短的時間制服對 手的方法鎖定在打擊敵人頭部之上。狹窄的迴廊在客觀條件上 又極度限制了玩家移動的自由性,同時也給玩家瞄準造成一定 的困難,特別是當遭遇到處於高出或低於主角同一水平面的敵 人時,這種困難度便顯得格外突出。



是就是細胞性關係打得轉而實施的血脂品語

[] "你们取得个对是这种证明。

本外戰鬥打"作學另一意整点,學問「權」。2新「精學工在。事實上,幾乎所有的怪獸都不會像玩家想像的那樣大麻大 [6]。以此來震懾玩家身心,但是超真實際的外在天氣環境設



定,及通常在風暴下無法準確射擊情形,卻使得遊戲有的一種難以善表的巨大吸引力,召喚玩家來投入到它的懷抱。雖然說良好的腦準對遊戲的進程肯定是幫助良多,但《零度恐懼》的這種風暴設定卻無疑更能力性玩家心弦,令一切充滿了未知與恐懼感,很知遊戲主題。不過,在遊戲上市後也有些反面評論,認為此點除了只會增強遊戲難度外,給玩家所造成的恐懼度外,給玩家所造成的恐懼度外,給玩家所造成的恐懼度十分有限,更有反對聲認為整個《零度恐懼》的恐怖不並不如遇期,甚至於此方面尚

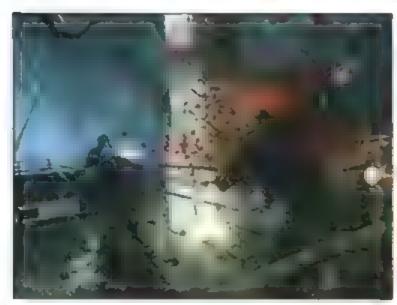
不及《碧藍古堡》的水隼。但達或許是 設計公司為吸引更多玩家的加入而有意 如此吧,畢竟對於太過的血腥及恐怖, 所能接受的人還不是太多。



等意為人是超过是設出火地源

難纏的各式怪物

玩家在遊戲中需面對的多種對手的挑戰,這其中既有普通的人類纏傭兵, 也有一稱為「外巨魔」(Exomass)的外星巨人,其左臂長度驚人,攻擊力極強。 而最」的敵人被稱為「外細胞」,這是一種長有觸角,習慣形體走壁的怪獸, 喜歡躲在高處伺俸時機向對手隨血,並以人類大腦為食,被其攻擊後的人類便 成了無腦殭屍,在遊戲中稱為 Exomutant, 也是玩家在遊戲中最主要的對手之 一。這種由人類轉成的殭屍力大無比,且生命力極強,只有在打中頭部的時候 才能倒地身亡,否則就是斷腿斷腳依舊會對玩家窮追不捨。再有玩家在遊戲中



還會遭到一種行動迅速並驀 歡躲在黑暗中偷襲的外星怪 物 - - 影魔 (Exoshade) · 及另一種重信員的推翻 --鬼怪(Exospectre)的襲擊。



與玩家一樣·對手亦同樣可以使用相同的辦法來對付 玩家,且其同樣擁大批的武器可供選擇,甚至是玩家 所不價價的螺絲起子、匕首、漁鉤或是自死亡同伴身 上拾起的其他各種武器道具。設計公司的意體就是要 將對手的 AI 設計成與人腦一樣,玩家所能想到的方 法,基本上電腦對手亦都懂得應用。器例來說,遊戲 中的所有對手都會使用周圍環境來追殺玩家。他們甚 至可以引爆油桶或是其他

方法來場截玩家去路: 在這裡稍不留意便有 可能馬上被對手送 上西天。

無腦殭屍的應付之道

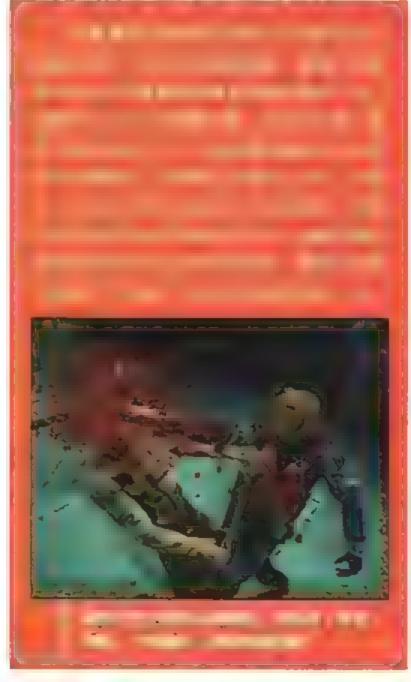
遊戲在戰鬥上的另一特色便是其稱為「緊急攻擊」(Critical Hit)的近 距離作戰體系。遊戲並沒有像其他動作遊戲那樣設計一整套近距離海擊系統。 設計公司以為遺樣的設定會過於複雜,便以這種「緊急攻擊」取而代之。那麼 到底甚麼是「緊急攻擊」呢?其實遺種方式僵運用到當對手對玩家施以「鎖碳」 勸作時發可發生作用。當對手掐住玩家喉嚨後,攝影機的角度使會自動跟隨對 手移動, 以增强玩家在視覺上的戰鬥臨場感及緊張感。這時, 遊戲允許玩家在 短暫的時間内做出回制反應,只要玩家將擔回對准對手頭部按下動作鍵。便允 許玩家將槍□塞入對手□中、以一顆子彈來結束對手、隨即展現出對手顛破血 流的恐怖場面。事事,遊戲遺會以慢動作的方式将意 過程再次展現在螢幕 上日

如你存值 学情为下 14. 主角 是北侧a 秀祐自1表 明方式来 星碼整個

視野

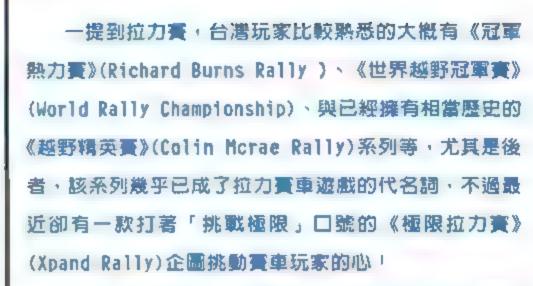


引以為傲的聲光效果



R





《極限拉力賽》是款專為玩家設計的遊戲,沒有華 而不實的選項,在擬真的背景、適真的美候效果下玩家



60個不同的資道

1 分佈在五個天候狀況迥異的國家

《極限拉力賽》中將包括位於歐洲森林和非洲沙漠等 五個地區的60個不同賽道,每個場票各有八種不同的地表 類型,因此玩家將可駕駛著愛車在歐州灌木林的沙礫路 上、北極附近的結冰路面上,或者炎熱的非洲原野上盡情 奔馳,同時挑戰自己的換檔技巧、甩尾技術、輸胎選用知 識、對車輛的掌控能力等。遊戲中所有的場景将隨著時間 的變化而有所不同。Tech land更宣稱玩家在一些模式中可 以不受任何限制地自由探索場景的各個區域。遊戲採用多 項先進類比技術及最新3D物理引擎,並完全支援微軟最新 的DirectX 9.x及T&L Optimization,遊戲中所有黃道 環境皆具備擬真互動效果, Photo Based Textures 技術 帶來不可思議的真實置面,讓玩家體驗最逼真的駕駛縣 受。此外,Techland 自行研發的 Chrome Engine 之前曾 用在射擊遊戲上,現在經過改良後,林高盡致的技術表現 使得着面美得令人驚嘆,光影表現、豐富的環境、傑出的 細部設定在同類型遊戲中顯得非常突出,讓玩家在擁有高 聳岩壁的美國西部、有著平靜 胡面的皮蘭鄉村古堡、一望 無垠的肯亞草原上奔馳時,感受各地不同的風情。而內建 的「ChromeED跑道編輯器」負讓玩家可以設計出自己專嘴 的實道。同時也可以將各種新式車輛造型匯入電腦內。關 單的步驟就可以創造出完全屬於自己的賽車場地,發揮想 像力,創造出最具特色目最富挑戰性的跑道來和朋友一較 高下吧!



が横泥巴

遊戲採用真實的天候狀況設定,隨機變化的氣候狀況將增加此賽的難實,因為前一刻的數應高超可能會讓玩家因強光而看不清路況,接著突如其來的大雨則讓尼巴發漸增風玻璃延發視線,並使賽道變得濕骨。大風則提高轉彎的困難度,並使重顧容易偏難方向。



HDP 渲染技術更讓人無法忽略任何 細節表現,例如 關光在重身上的 光照反射與夜晚更燈瞬射到路邊野 草上的細腻效果,以及波光粼粼湖 面上雲的倒影和陰影,穿過稀疏的 林間時遭可以發現幾束陽光穿過樹 林麗到車上。





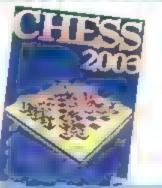












Chess 2003



Bridge 3000

STEE SPECIAL LINE





車手的受傷薬統增加駕馭難度

製作,組為畫面賦予了寫實的表現。因此遺車輛撞上的 障礙物會被破壞並移動,而車輛本身也會因撞擊力道而出現 不同程度的損壞,輕如烤漆刮傷,或者諸如:保險損、引擎 蓋、檔尼板、車門、車窗玻璃、雨刷、後照鏡等的車身受 損,嚴重的話具會造成因懸吊與煞車系統所導致的輸胎、煞 車不正常,乃至今卻及潤滑系統導致引擎過熱、卡住等。當 車輛因為碰撞而損壞時,駕駛起來會變得比較困難,例如: 辟震器損壞時,車輛會較顚簸,並變得比較不容易控制:天 候狀況也會對重輛的控制造成影響,下雨天車輛比較容易打 骨,駕駛技術的好壞就可以從這看出來。為了更接近真實世 界的情况,遊戲使用的 Open Dynamics Engine 讓所有物品 都有參數設定,因此可以準確地模擬出車輛在不同摩擦係 數、彈性、速度極限…等情况下真實的車輛損害情况,再加 上比與現實世界的物理現象。進而使重顯在不同狀況下的碰 撞會造成不同的效果。而這些意外所造成的車身損害可以直 接從書面看出,或經由抬頭顯示器來發現了擊溫度、懸吊系 統、煞車、傳動、渦輪等異常情況。遊戲中寫實的地方不僅 如此,若玩家為了要帥而常煞車與側滑,將造成輸胎因常摩 擦而得較常更換,不珍惜愛車的結果便得加長維修時間,這 樣不值荷包失血,也可能無法跑完整個賽程,而與冠軍失之 交替。遊戲的重要元素之一「差異性」也影響了重輔的操控。 例如:動力方向盤與四輪傳動車前後輪的動力傳動影響了輪 胎的迴轉速度。進而決定了重輛在轉彎、穩定性、對地面摩 擦力的表現,所以將車輛固定在一個速度並非是個好習慣。

而應該視跑道狀況與駕駛車輛、輪胎轉速等來調整。以冤發生 打滑等不妙情况。此外。Open Dyanmic Engine 還使用在人物 模型上來進行複雜的動態模擬。為《極限拉力賽》加入了拉力 賽車遊戲的新元素一車手的受傷系統。由於任何的碰撞除了造 成車輛損壞。車手受傷也是不可避免。遊戲便將這點思實地模 擬了出來。再藉由遊戲中的抬頭顯示器來顯示車手的身體狀 况。車手的狀態會直接反映在對於突發狀況與駕車的反應上, 例如:頭受傷可能導致視線模糊。進而影響車手的判斷力與反 應時間:四肢受傷則會影響轉響、加速、煞車等表現。





Chrome

《Chrome》為策略 射擊遊戲,故事背景設 定在 26 世紀新發現的 定在 26 世紀新發現的 未來世的殖民地一 Valkyria。玩家將也 五大不同星球的廣大場 景中體驗整個不尋常的 豐富故事,並與最早抵 達的拓荒者進行資源爭 奪與生存大戰。



FIM Speedway Grand Prix

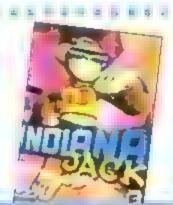


Pet Racer

一大票動物為了 雜速度最快而爭論不 休,最後大家决定舉辦 比賽,讓事當證明一 切,勝利者將獲得「全 宇宙最快動物」的稱 號!各種有趣鮮豔的動 物將在30個跑道中一 戰高下,為遊戲帶來了 許多樂趣。



Pet Soccer



Indiana Jack

古代的邪惡力量 佔領的地球,並施法將 多數的居民變成狂暴又 危險的生物,這時偉大 又勇敢的英雄 傑克猴 一次勇敢的英雄 傑克猴 一級也區,對抗許多敵 人並收集四樣占神器, 才算完成拯救地球的偉 大使命。

A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH

親手打造自己的愛車

除超過 70 條主要賽道、35 款車型,遊戲中另有70種、變化高達 800 項的可更換零件,讓玩家可以藉由贏得比賽購買包括5擊、傳動裝置、輪胎、驅動裝置,甚至是 GPS 衛星導航等升級配備,來改造愛車,滿足玩車的夢想。遊戲內的改造設定毫不馬虎,玩家可以針對車輛的各個細部進行微調和改裝,諸如更換懸吊系統、來令片、火星塞、5擊、輪胎、方向盤、乃至單輛產裝等都可依個人喜好來進行。事實上,這樣的設計除了可以滿足玩家的改裝創意,更是贏得比層的設計除了可以滿足玩家的改裝創意,更是贏得比層的設計除了可以滿足玩家的改裝創意,更是贏得比層的設計除了可以滿足玩家的改裝創意,更是贏得比別,因為除了炫,更需要特別注意天候與跑道狀況設法提高車輛性能,並將愛車調整到最佳狀況,否則不值看不到效果,還可能適得其反。

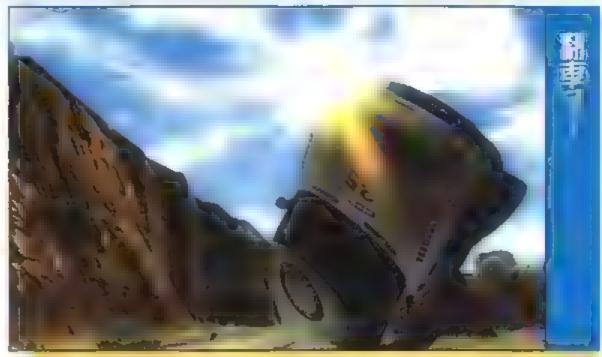


宁麦取租层勤活!

遊戲的操控非常聲單 前進 倒退、與轉彎,只要以鍵盤便可很方便地操控車輌,若能與練地將加速、過雲、拉手與車等動作一氣阿成,想做出專売的用尾動作將非專事!當然,若想更真實地體驗賽車的臨場麼,不妨搭配賽車方向盤來使用



在使輪無此的可為金名自整吧零用胎法一投就了、,己到,地雪,行來資由。爭請的最上地重製,與黃蔥爭勢重達在專藥,所努了得取力輸狀不用將如有刀!獎排把調態



車輛的控制非常逼逼,完全依據其實物理反應設計,所以打錯檔語可能將車輛 电出跑道、甚至造成翻車 而車輛的反應完全依據車輛改裝設定,選用合適的 配件可以讓車輛控制較顧利



Gnat The Barbarian



Crime Cities



Mission Humanity





SPECIAL SPECIAL



多種遊戲模式

遊戲中主要包含了兩種比賽模式,越野冠軍賽 生涯模式、單人模式。單人模式不需要複雜的操縱就可以進行比賽,因此玩家可以在此模式下熟練各種操作技巧與駕駛訣額,再進入生涯模式體驗完全依據真實重輛設計的駕駛方式,在緊張的氣氛下考驗自己的換檔、煞車、加速反應。雖然兩種模式的難易度差異頗大,但完全對應真實的損壞系統,讓遊戲的娛樂性更加豐富。此外,玩家還可透過憂域網路或網際網路進行多人遊戲模式,與各路好手進行時間限定賽、對一真實碰撞挑戰賽、或者無任何規定限制的競速賽等,體驗不同的遊戲樂趣。



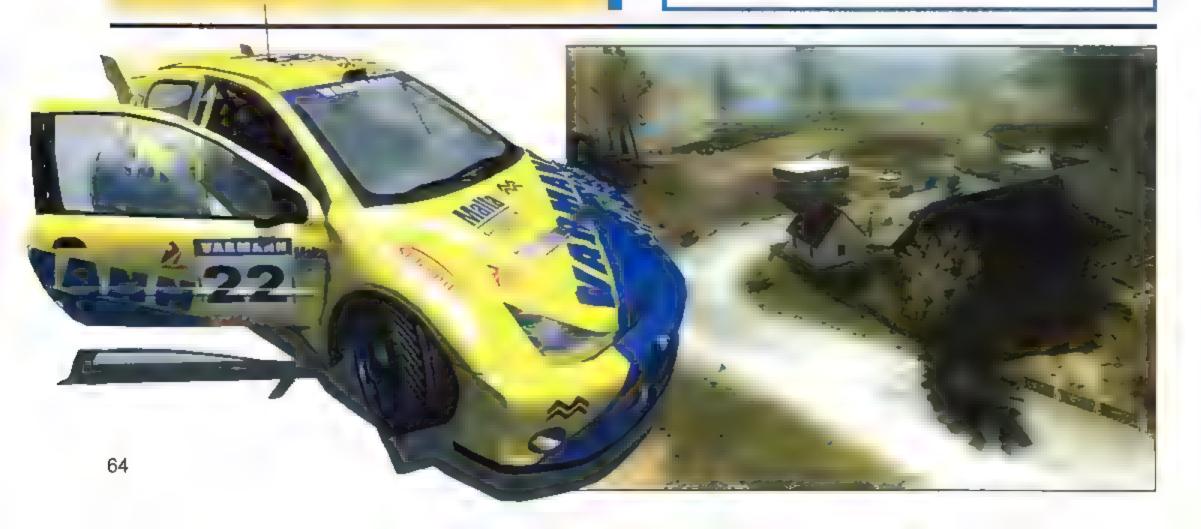
另外不得不提的是《極限拉力賽》的強導 重播功能 不同於一般 賽車遊戲只是簡單地讓玩家觀看比賽的表現状況,現在重播發玩家 可以選擇運動模糊、老電影、黑白書面、卡通風格、高對比等不同 風格來觀看:此外,還可以將自己的最佳成績表現儲存成本心檔案 格式,並上傳到官方網站額全球玩家欣賞你網裏的弯車技術



遊戲的音效表現出色,引擎逼真的發訊聲讓玩家可一適超單聲單測層 檔數的變化,飛過了出丘或步水時也會有不同的聲音表現。此外,副 寬駛的語音提示音樂明瞭,帶給玩家不少幫助

後記

《極限拉力賽》是皮蘭遊戲公司 Techland 以 HDR (High Dynamic Range) 特效製作的第一蓋實車遊戲,最早於 2002 年公開,但製作公司為了提供玩家最好的作品,而在延遲了近一年後才推出試玩版,並於去年九月於美國推出英文版,現在則即將台灣發行上發行時將採中文包裝,首批限量版全部採用掀頁式包裝,讓遊戲除了好玩,更是極具收藏價值。







天使與惡魔藉由不同的競技來展現他們的能力,目的就是要獲得控 制人類的專屬權。競賽的唯一法則:為求勝利不惜一切代價,而且 任何手段皆是被允許的。這套3D動作遊戲,帶有些許灰暗面的策略 與角色扮演性質。玩家的技巧與速度,是裏得勝利的關鍵 在單人模式、網路模式、任務模式中,進行各式各樣的競賣



製作開發 Ennoma 代理發行 智冠科技 遊戲類型 動作

遊戲售價 NT399元 語言版本 PC英文版 適用平台 Windows 98/ME/2000/XP





個





遊戲特色

遊戲中,你是隊伍中的一位成員,你也 可以選擇扮演其他成員。遊戲的控制與現今 動作遊戲相同,第三人稱視角、可使用鍵 盤、鍵盤+滑鼠、掌型搖桿或一般搖桿。你 將施展各種能力來攻擊對手。善用所擁有的技

能一跑步、跳躍、飛行(滑行)來避冤對手的攻擊。尋找各 @補充藥品,便自己立於不敗之地。而遊戲中所累積的點 數,可在魔法商店中閱賞附加能力的道具。將之裝備後,可 提昇自身的能力值,更加輕易地擊敗敵人,獻得勝利…。準 備好想要扮演的角色了嗎?就讓天使長米迦勒化為的小編我 來為大夥作個解說,為即將來到的對決,獻上最美好的祝





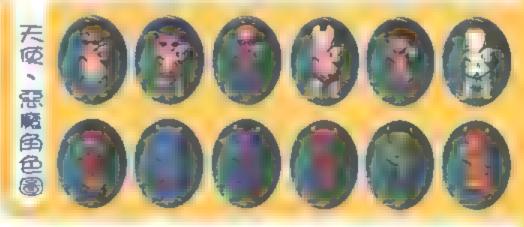
隨署等級的提昇,角色所能施展的魔法將逐漸顯露出 來。在一開始等級為 1 的時候,能夠使用的攻擊招式僅有, 拳打、腳踢、能量球魔法。兩大陣營所使用的魔法。在此先 宣告於世,身為天使、惡魔的信徒們,可得要詳加研習。進 入天堂、地獄的門可是窄的,別說你能輕鬆的榮登殿堂。

地獄的魔法。

魔又球、魔之又燄、治療、爆破魔球 毒雲 幽暗陰影、痲痺、魔之盾、惡魔光暈、冥府之火

個性化的戶

遊戲中你可以選擇所要扮質的角色。選擇天堂陣營。你 就是扮演天使;反之地獄陣營,你就是惡魔。兩大陣營中的 每個角色,有其各自的能力,你也可以將其個性化。誰說天 使就該是可愛的呢?透過一些設定來裝扮你的角色。遊戲閱 始前,依照你的喜好可以改變角色的下列特徵:名稱,髮 型、髮色、膚色、眼睛顏色、刺青。更可以為它加上太陽眼 鏈、帽子、手套、鞋子、肩帶…等道具。另外,角色的能力 傾有設定能力跟變動能力兩種,設定能力有:力量、魔法、 防禦、敏捷、速度,這些能力是藉由經驗的累積來提昇。而 變動能力則是:生命值、層法值、經驗值、經驗等級,還些 則是依遊戲情况反映的能力。







危急,危急,Xoxx手下的鷹爪Crtex,雇用了一群海盜,在幾天前 綁架了Hambuger教授 邪惡的Xoxx想濫用Hambuger教授研發的新 世代量子巨砲來達到摧毀宇宙的目地。現在,Hambuger教授落在 還群狂妄的癌子手中,必須有人前去解救…



製作開發 Rake In Grass 遊戲類型 動作射盤

遊戲售價 NT3-9元 語言版本 PC英文版 適用 平台 Windows 98.ME/2000/XP



温體驗掃射的快感

《銀翼風暴》(Jets'n'Guns)是一套簡 單、易上手、橫向捲軸的太空射擊遊戲。為了 要解救宇宙的危機,身為太空傭兵的你,駕駛 戰機,瘋狂的穿梭在太空每盈的陣營中。盡情 地射擊敵機、摧毀敵汽墓地…就是你致勝的法 頁。藉由射擊敵機、摧毀敵方墓地,你將可逐 漸地累積金錢。而在遊戲開始前,你可以到武

器商店,為你的戰機添購新裝備。不論是裝甲、火炮、飛 彈、炸彈…隨書新的關卡勵關成功,新的裝置也隨之陳列 在武器商店中,供你選購。多達57種的武器裝置任你購



質,你所要擔心的零僅有一如何賺得更多的錢來更換武器裝 俑。桌有,稳讓你的戰機更有威力。19種特殊裝圖記得也要買 平玩玩。

真正的太空歷院

超,過200多種的敵人,特別是共21關的BOSS。在對戰之 餘,可能學變變是也閃躲,除非有土足的芒遲,奉勸作還 是 呆持些距離當比較好 作當紅歷至外大學、叢林、亦 原、熔岩…等場合,甚至會替入深留中(此時戰機變為替 艦)。若你的運氣夠好,當你的戰機被擊毀時,變可具彈跳 出,變成一個太空人來射擊敵人。遊戲畫面雖然是使用640 x 480,不過其全新獨特的RakeX 2 0影擊,讓遊戲的墨面 更加的炫耀。遊戲中的煙霧、閃光、爆破一乃至於人爆炸 而產生的落石、農煙可能造成的傷害。 乱表現的極其區 真。電影好來塢式的音效、超過1 . 時的重金屬厚醫配樂。 讓你更加盡情於別擊的快感





特殊效果的變化令人驚嘆!

戦機Upgrade

遊戲初期你所驾駛的戰機,僅能配鑑2種武器與6種特殊裝 灣型於初期的敵人來說,在應付上算是綽綽有餘。隨舊欄 關威功、難度溫加,當然我方的戰機也要做個異級。此時你就 可在前方配置3種武器,炸彈、飛彈各1種,後方再添加1種試 器,特殊裝置也增加至19種

個性化戰機

在武器商店中,購買「噴漆」特殊裝置,就可以改變戰機 的產鴉,內定有7種模式可讓你選擇,誰說戰機總是一成不變|









換武器、射擊方式

在遊戲中,可以自行設定5組武器裝備。你可以為戰機設 討輕、中、重度的武器火力模組,依照敵人的強弱來切換射 墊,有效降低武器的過熱效應。當配置的火炮有旋轉特性時,

口程由執鍵 來切換射擊 的方向,誰 說子彈不會 轉擎。





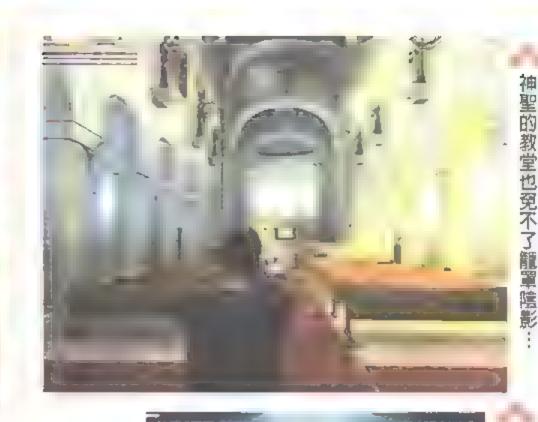
始於荒廢的小鎮

在《鬼影鎖》中,玩者扮演的角色收到哥哥的來信之 後,發現哥哥從此失去音訊。為了追查在考古挖掘過程中失 蹤的哥哥的下答,必須前往他從事挖掘的東歐小績,追查可 能的線索。當玩者到達小鑛之後,卻發現整個城镇都已經荒 廢了,居民全部下落不明,取而代之的是成群的殭屍。為了

拯救哥哥·玩者必須進行 時光旅行,穿梭在不同的 時空中,找出四顆威力強 大的天使之心。但是在富 險過程中,玩者將發現。 要拯救哥哥之前,必須先 保住自己的性命!



遣個無人旅館住的是什麼?



是無止盡的恐慢 透著亮光的那端等■主角的卻



《鬼影鎭》(Shade: Wrath of the Angels)是由捷克的 Black Element開發的一款第三人稱動作冒險遊戲·玩者將 在令人毛骨悚然的環境中,面對難以想像的怪物・為了生存 而奮戰 玩者將沈浸在豐富而詭譎多變的故事情節中,隨著 故事的展開·發掘許多可怕事件的專後真相



製作 報報 B ack Element 11.月報刊 英精律 為歐輔性。高順 放戲售情本是 語。版本 英皇 馬用 1 台 wind Jws 98 ME 2000 xP



手持魔法劍的主角

遊戲的進行方式類似《出鑒奇兵 ,玩者以第三人稱角度進行態 戲, 员消在锐代、中占時期, 以及鬼魂的神利世界中基础高颎, 探奉 不同的關卡,並且打倒任可欄組去路的數人。玩者的主要点器是一把 閃閃發光的魔法劍,但是也可以使用手槍和土子弓。玩者威力爾強大

的武器是可以短 時間變形成一個 可怕的惡魔,而 在變成惡魔時。 可以執行工些凡 人形態時無去執 行的動作。



怪及得居物石像然 石 像然 雕古有 的埃長



慄! 陰暗的森林令人不寒而

命不保

好你的魔

法

否則

*CPL Into PIII 1G *計作體 ででれ

* 硬碟 2BC *音双士 相容Dinectx的音效 ☀光碟機 8 倍速以上光碟機

*題示卡 GeForce 2 64MB ram的顯示卡

天使之淚的妙用

在冒險的過程中,玩者會收集到一些天使之淚,這是用來 為發勵購買升級能力的重要資源,例如你可以為惡職購買火焰 毛皮,因此敵人被你一摸就會起火焚燒。天使之淚也可以用來 購買彈藥,但是要 小心,當你在占埃及或中占時期冒險時,是 買不到彈藥的,因為當時子彈根本就還沒有發明出來,因此玩 者仍然必須留意控制子彈的使用量



敵人



■ 否能全身而退? 一被大量怪物包围,主角是

令人膽顫火驚的真實呈現



八腳蜘蛛怪迎面而來!

《鬼影鏡》的遊戲畫面極為精美,廢棄的城鎮、荒凉的城堡、神秘的世界一一展現在玩者的眼前,幫助玩者更加融力遊戲世界中。遊戲引擎可以創造出栩栩如生的物理性質模擬、破娃娃(rag doll)數畫、即時陰影、動態紋理、動態光源等等效果,將遊戲世界擬真地表現出來。五百多種不同的畜政使環境更增色彩,無論是環境畜效、腳步警、火把燃燒的醫者,或是刀劍互擊以及砍在不同材質上的醫者,都以最完美的效果呈現,並且使用先進的EAX技術賦與職人的立體感。《鬼影鏡》的配樂更是一絕,將遊戲的氣份烘托得格外明顯。發行公司甚至有膽識將遊戲配樂以mp3的格式放在網路上供玩者免費下載,可見他們對於本遊戲的配樂多麼有自信遊戲中的主要角色也都有配音,將角色的性格與心境做更完美的呈現

30關卡的恐怖體驗

《鬼暴癖》的列上十四個大,完成一次心象的時間的在三十、時在右一一。為歐爾數個不同的相信,可以是更之深刻數學程度,我若不同然在一次的問數網經由。"用意廣水平的特殊能力,因此本際數章模「如產主導區



精細的人體模型製作

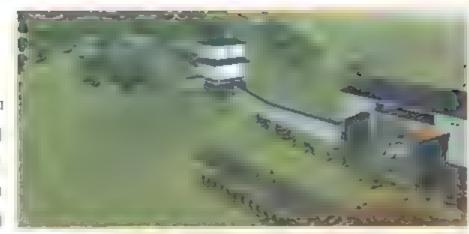


增強的爪

印

本作中電腦AI比前作又有了大幅度提高。舉個例子來說,遊戲中 戰國各大名已經將兵法中還交近攻一計運用到爐火純青的境界,看到 你出兵征討敵人時就趁機在你後院放一把火,等你大軍回援時卻又厚 審臉皮提出停戰請求,日本戰國時代各個大名這種陰臟狡許在本作中 表現得可謂林禹振致,不過也不用過打層心,因為已要你的勢力足夠

強大, 敵人是不敢輕易富勝和你宣戰的。遊戲中千萬不要極敵過多, 因為各個大名間往往都有同盟或者敵對關係, 弄不好你就和一個不好惹的人關戰了, 人編就仗著人多勢衆, 同時和北條、上杉爾家開戰, 結果只2年工夫, 全日本的大名都是我的敵人了, 真可調四面楚歌啊。







A 2 X 17 10 1

武田信言言

去年造成一般旋風的《武田信玄》中文版,將日本戰國戰場的激烈 戰況、陣形變換完整重現而廣受玩家喜愛,今年,原製作公司 Magitech 將推出更精彩的《武田信玄二代》完全中文版,二代能選 擇更多的戰國武將、更多變化的戰術陣形、全 30 攻城、野戰戰場重 現,以及完整的中文訊息。



製作開發 Malite h 代理發行 英特衛 遊戲售價 未定 遊戲類型 策略模擬 語書版本 中文 適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

人性化的是法法法

玩過日式戰國遊戲的玩家一定對遊戲中緊瑣的內政頭痛不已。《武田 信玄 2》大大簡化了內政,只要委任一個政治能力高的部下做城主就不用 擔心錢糧問題。而且根據城主的能力和時間的增加,還會隨機提拔數量不 等的新武將,決不會出現有帥無將有將無兵的尴尬局面。遊戲中每個主責 正終都有一一的預像和人物之傳,在重要上三差在主經過像上聲擊了三年

鍵就能看到各種技能響性以及這名武將在帶領各個不同兵種時的戰鬥力。馬頭圖案表示騎兵戰鬥力, 斗笠圖案表示足輕(步兵)戰鬥力,紅色頭盔表示 武士戰鬥力,再後面是召兵戰鬥力和鐵炮兵戰鬥力。出兵前給武將配備相應的部隊,做到知人善用 才好。技能著性下面是戰鬥表現,包括參戰次數、 勇氣、奪敵戰強數和斬敵將首級數。武將的技能要 性是會根據戰鬥表現而上升的,所以要讓你重點培養的武將多打仗,多打勝仗,多殺敵人,多殺敵人 主將。



豐富多樣的

於數分為戰略層和戰下層,在戰略地黨自阜境了在中國 日本戦國時地區名 予整点關係地區的《本地圖》研家時で 調動到隊外・選可以運用深路・分化瓦路敷新勢力・甚至讓 本双行。脉脉的简单大将传戈一整。在靴上扩蓬中,抗家首 先要做的足排兵赤陣。 武士信玄2 的诗是基本上后用了 武 田信公1 中的極端、角鱗連、鶏門崎、園島海、藍塘、横利 陣、陽形陣、鋒矢陣、星野連、青鼬陣、副龍庫、鶴翼十二 段陣等一二個陣型 取過了4種在 武田宝玄1 中不常用的 鹽型

摩型的運用

這十一個陣法其中,都屬十三段準整个作家也敬障,多 劉在於麻噪平均展開,在敵談我裡時便用嚴恒,可以從重異 進一微聲合圖,將歐下死於基中。 日世計 重的引起计模量等 出,當敵走馬力強於我型以歌人使用國門及擊轟型跨,對對 如随前有防斯等型的語》中将異數無量子。

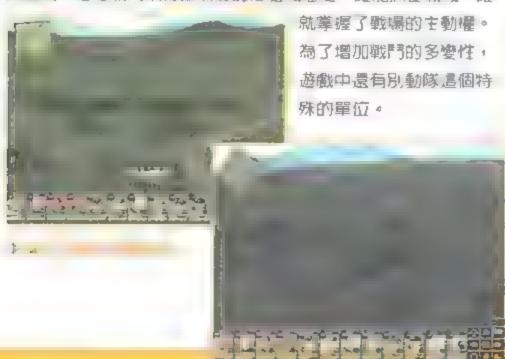
通過時往往不足夠 生命殲秽者,而是叛重交叛本語,舞者我有敬敬 电高等定 双门兼属形靴陣, 卧见滩和民腔障碍。, 由是多了五层 魔 四、中心、有效、多能等在物質人类整定不被重要。 至我但 双點時間語相從單位像門把直接,可以對應簡單力的數學達 17. 17. 高麗永駿 夏也草片的連生還有连繫刑的大批連。天勢交 繫刑的逐矢随和分段防御部的權爭。





▲有效運用陣型才能成為一代大名

戰鬥中最忠臨戰變陣,還往往結敵人的李繫部隊造成良 機,所以變陣時機要抓好,比如兩軍剛剛列開陣勢時,可以在看 着敵方陣形後立即變為相剋的陣形。除了整個軍團的陣形外**,**每 只部隊還有自己的小陣形,也和大陣形類似,轉換也很方便快 捷。有時甚至可以利用變陣命令,故意漏出破綻誘敵。深入、達到 全殲敵軍的效果。兵法有雲:「兵無常勢・水無常形。」 陣井 固 然重要,但是戰鬥取勝嚴關鍵的是隨機應變,誰能抓住戰機,誰

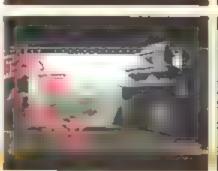


說到戰爭就不能拋闢外交和謀略的應用,本作中可以運用 忍者慎查敵城情報、給敵方城池的糧虐投毒、降低城主的忠誠度 使其叛變或者投靠其他勢力,甚至直接刺殺敵方武將。同時也要 小心·電腦控制的大名也會用這些計謀來對付你唷 L《武田信玄 2》的外交選項簡單實用,有停戰、宣戰、同盟、解除向盟等。 玩家除了和周圍的大名打交道外,還要時刻想著向朝廷「進 賣」,這樣不但可以增加玩家大名的威信,還可以震懾 大名,有時候甚至可以達到不戰而屈人之兵的效果。不過要,注意

一點,剛剛投 靠的城主往往 忠誠度欠佳。 很容易自立門 戶或者再次投 靠其他大名。









爾

傷

》 細微畫面 1

冒際上,只要一接觸《限制區域》大家就會知道這是個怎樣的遊戲。遊戲 中幾乎每個場景都會出現動態光源、動態陰影、動態雨、霧、煙、塵、火、水、 爆炸以及反射等等超強的視覺效果,其畫面質量可謂是同類遊戲的佼佼者。本作 使用耗時兩年專?此遊戲開發的速度飛快、迫力十足的「IRIS引擎」、遊戲中玩 家可以在戰鬥區域内任意破壞,還可以利用趙能力控制周圍的物品自動投擲到敵 人身上。用手槍射擊燃料罐然後讓其贖出火炎給予敵人攻擊。物體一個一個真實 地投影在地上,再通過斗大的鏡頭視點感受到栩栩如生的 30 空間,精細的畫面 是遊戲中獨一無三的要素。









遊戲售價未定

遊戲類型 角色扮演 語雲版本 中文 两用平台 windows 98 ME 2000 XP



被譽為本年度最強ARPG(動作角色扮演)的大作《限制區域》 (Restracted Area) 即將中文化並且由英特衛在台代理上市 「這是 一款類似《暗黑破壞神》,但遊戲背景在荒廢的未來地球裏的 ARPG,在這個弱肉強食的世界裏,人們不得不拿著槍作自我保護。 玩家需要不斷來往街上、沙漠和工廠這類的戰鬥區域內和敵人搏 門,通過戰鬥提升自己的力量,達成任務





医白 "aster Creations L. 單級製作 遊戲故事與構設 生存豐貴、難之為數不多的安全都先裡,但是成用規模不數擴張,最終形成 *最素中橡林工能表示成片,成为上罕憐霖·*廣棲,人騎生因在終出小見太*廢*的 善言贾境中,使思注在一些寄生页到偿下才需讓人感到一絲生命氣息。在自 種恺機士與之人,各國共工程也了 個單一的政府特色全球,但是執政的軟

各特全国星鳖而已路域吗 大战府傳历 Aneall,存得下大稳度鼓地压制建底剂 第50 (美級











多超炫角色 山江

遊戲裡玩家可以從 4 隨身懷絕技、身世坎切的主角中视異 一位你麼歡的角色進行遊戲 這四位角色力戶是手握生槓印前 政府特種部隊成員 SEAMAR · 懂得PSionic 超能力的 维多利 亞·威廉姆斯·被出賣的日本最大幫派老大的兒子 竹橋等 · 次,還有就是體力最弱但有電腦機器人「准峰」作言。1年實際 鏢的-傑西卡。這4位主角分別都有 10 級共計 75 種的 特能。 每個主角的技能各不相同, 五級方式也不盡一樣, 技能與各自 的特性思思相關:總之:1以看上訴訟表定於較疑以升以在重發 - 時的経典作品《DiabloII 4個と角葉は・竹橋裏等帰位 角色最?特别,他的主要武器是日本刀。耳實在地找得一個失政 府的殺手之前,他是日本最大幫派老大的見子,據,表試父子 成,反為屬脈所追殺,被迫遺走他鄉 生情的紅圈呈出气起, 只是依稀記得有人將其此實 在日本傳統文化的重陶下,成長 為一名偉大的刀客。待人減輕·切為不 游戲會運用了日本 文化作為故事題材・在歐軍が製集世の有作品能再列北部新的 作去



需求配信

遊數畫面採用 20 背景 30 人物的方式表現出來。背景中,例如中是品 20 來表現:人物中,例如全部角色都是由 30 來表現 题數中出現的角色是 10 萬個多屬和組成的圖像,最大的蘇州雙達至 10 24 × 768 · 遊戲的母新牽最高可達至 500 赫茲水中,但是這並不代表遊戲需要高歐置的電腦才能玩 開發者為了超關的看不多 富欠的電腦玩家,在不影響遊戲質量的前是下,特別將遊戲香費設置在很低的水平上 玩家的電腦中要有支援 Directx 8 0 以上的顯了卡,Pentim II 300MHz以上程 實的 PC 就可以十分順碼单行遊戲了







(1)多人連線 比美世

遊戲的能表裏可以選擇「多人遊戲」模式、就象「暗黑破壞神。那樣、玩家可以 自小和那及聯灣或者上遊戲的專用可能器冒險。遊戲的世界觀園有幻想色。但並不是 偏難圖露、畢華遊戲為學是基準我們同住的理會世界而製作的。遊戲劇情的發展隨蓋 任務的元成而主境。與即上書面精練而富有動廠、在答大遊戲網站都獲得極佳的評





價 想像突然被一群手持木槌 之類的怪物追殺,從箱子裏得 到實重的裝備,遊戲處處充滿 殺機和學戰,遊戲的主題也從 此關現出來,玩家可以從即體 會到緊要刺激的戰鬥感。對於 些喜歡駭客任務風格的ARPG 遊戲玩家來說,這是一款絕對 值得去喜試和體驗的強作!

……故事背景·……

遊戲的故事起始於1962年,古巴獨立之後,開始在國內研發各種中、遠程飛彈瞄準美國,其中還包含了核彈,而蘇聯也給予古巴許多援助,戰爭一觸即發,雖然歷史在最後爾邊和解,也避免了飛彈危機,但是遊戲當中,玩家可以扮演四大陣營,歷經古巴危機的這段驚險歷史。製作《古巴飛彈危機》的G5 Software俄羅斯工作室,也製作了許多款策略模擬和即時戰略遊戲,像是Fair Strike、The Stalin Subway等等,幾乎每一款作品都是利用歷史劇情來帶遊戲,而《古巴飛彈危機》也不例外囉!遊戲當中運用了相當多寫實場學,讓玩家架入其境!





還記得2001年上映的一部電影「驚爆13天」嗎?在這部片中, 提到了古巴飛彈危機,才讓許多人對古巴的這段歷史有所印象,古巴也是一個超級共產國家,在位40幾年的卡斯楚主義統 治了古巴格當多年,而現在還款《古巴飛彈危機》,也正是一款 描述古巴飛彈危機的即時戰略遊戲。



製作開發 1c 代理發行 ATARI

遊戲類型 即時戰略遊戲

遊戲售價 NT990元 語書版本 中文 適用平台 Windows 98/ME,2000,XP

噁心的核廢料處處可見



在《古巴飛彈危機》當中,主要的遊戲方式有兩種選擇, 種為電擬故事戰場,另一個則是與歷史相同的戰場,當你選 擇歷史戰場的話,玩家將可以重返1962年的戰爭時期,當然就 是要開上古巴飛彈危機,而虛擬故事戰場則是遊戲當中自創的 任務和地圖,這些任務也和許多飛彈有關,但大部分都是新創 的故事,像是某山區隱藏古巴軍隊或是蘇聯正運送飛彈支援古





* CPU

Pentium III 1GHz 4倍速光碟機 *記憶體 256 Mb RAM

* 硬碟 安裝後剩餘2 Gb空間

*顯示卡 3D accelerator AGP 4x with 64 Mb RAM

33334大國家選擇 3333

遊戲當中提供了四個不同國家讓玩家選擇,分別是蘇維埃聯盟、德法聯盟、中國、美軍聯盟,每個陣營的任務都有不同,總計超過40個以上的任務可以讓玩家進行,當然你選擇美軍聯盟的話,主要就是阻止占巴飛彈危機,而你也可以選擇利用核彈佔領世界,除了任務,每個國家的建築物和兵種也都不一樣,其中最大的差異應該是中國式建築和西洋式建築吧?你可以看到許多三角形屋頂,充滿中國風味的中式建築在遊戲當中出現,也有所謂

的中國城鎮或 大都市,當然 你也可以把中、西式建築 蓋在 起,那一定是很奇怪 的場面吧?

IIIIII 斯的兵種選擇 IIIIIII

遊戲當中選門人子當時並沒有部對應主該,目前可能可 直開機是家、無單記隊、開設人同區,每一個獨有各名的的經 殊無極,不同的無極當有互相包集的能力。如果較大調,雖 然沒有什麼個戰爭力,但是了了一級提出身上經至不少好用的 情報,藉以讓四個報任將其實的一定基基所種、而到單二種不 屬於人間首中,則是使用控制器發射可單。以及擊程證底的 距離,但是通常都不需等著稿數,除了上之的戶種之來,應或 當中還有相當多各國不同的一種,就等仍家母人體驗之一

簡陋的小村落



各種危險的地區戰場

遊歌龍中的每個任務地圖都是在不同的寫實地區,主要的 地區至標布可巴加丘,基本的地圖包括了城鏡戰、山區戰、沙 廣戰等,當然一會帶雪地的戰場,其中最特殊的就是核子也是 地區了,在這些地區區中,回愈可見核廢料和毀壞的核子工 廠,當然這些都是用毒性用毒气可見性的,所以在這些地腦作 數段雖可以看到四條的意名,你處於這些地腦節中,可以看到 許多原则的核子屬科物體,并多」其在這些核子發料當中找釋 出路,並由工物任務,當然戰量也是紹作。樣處於危險地區, 都認的看到家的自力騰



認為 高寶的塵擬戰場

雖然《古巴飛彈危機》的遊戲子攀是採用《Blitzkrieg》(閃擊戰)的遊戲子攀,不過製作小組也改良了不少地方,關於升級版的子擊,作戰時的場景比同樣子擊的遊戲要好的太多,該逼真的地方一樣都不缺,像是砲彈炸過的地區、坦克經過的痕跡等等,當然,你也可以破壞各種建築物,每一棟建築物被轟炸後,都會留下破敗的殘瓦,控制坦克時,也能夠讓它直接穿越許多圍牆等地區,這些雖然都是即時戰略遊戲該有的,不過《古巴飛彈危機》所著重在於故事性,了解古巴飛彈危機的玩家,將會更能體會!



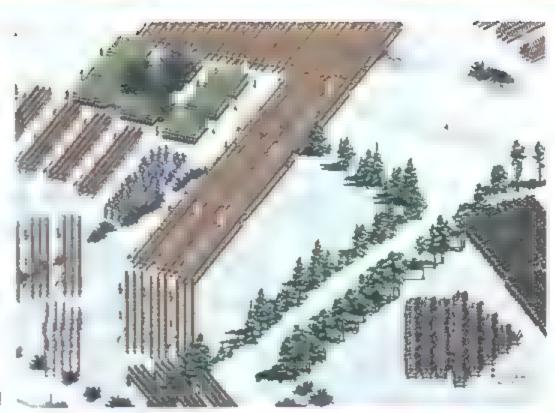
(音)

(ii)

现分测量不明则过

不同於前作,《哥薩克2》將故事背景拉近到大家耳 熟能詳的拿破產時期,藉由幾場橫越歐陸、直抵北非的 **経典戰役,讓玩家同時體驗大規模戰事的驚心動魄與磅?** 批美。在遊戲中,玩家可自由選擇勢,、村園,可能重 事領袖,執行各種軍事或經濟指令,一步一步征服歐 洲,在一次又一次的勝利中重現榮光。如何在自己的行 動機會中部署門方勢力、暗佈棋子肖部敞府事備、可說 是遊戲中最重要的考驗,如何佈準,指揮部屬,甚至派 置特殊任務,都將是左右戰局的關鍵,下息之要素如何 發酵·就在玩家彈指之間!

▶ 適當的部署是致勝關鍵





說到戰爭遊戲,你的第一個想法是什麼?兩軍對聲,狂按滑鼠, 殺紅雙眼?光譜資訊將代理由CDV發行的《哥薩克2》,準備一新 玩家耳目,讓遇款規模超越前作、突破傳統框架的傑作打破玩家 對戰爭遊戲的刻板印象 《哥薩克2》將實徹CDV的「寫實」與 「細緻」兩大特色,徹底改變玩家對戰爭遊戲的既定印象



製作開發 Stormreg o. 代理報可光譜資訊 遊戲類型 回合戰爭

遊戲醬價 未定 翻書版本 中文 適用平台 Win 98/ ME/2000/ XP

完整重現壯闊的戰場

既然是戰爭蔣獻、氣勢磅礴的戰爭即面勢不中少、 《哥薩克》》自然要用最上觀。最寫實的評面正級玩家。路 [慶享實的設計,把戰爭遊襲推作另一個高峰!

國大戰怎麼可能只有小貓兩三隻?當然要有 數以萬計的軍事單位相互對壘才真直、才過 稿 | 《哥薩克2》重現拿破崙時期的壯盛軍 容,由不同兵種排列而成的戰陣整齊劃一, 軍服光鮮重挺,更重要的是, 遊戲畫面中 [容納高達六萬餘人的士兵或火砲,規模之 大,絕對令人大呼過德 | 玩家可指揮規模廳 大的士兵,進行各種攻擊行動,令人廣為觀 止的是,遊戲中也呈現了軍力部署與地理環 境的緊密關係,譬如弓弩手無法在叢林中進 行攻擊、騎兵在越過尼淖時行動力會降低。 超越一般戰略遊戲的格局,將玩家的體驗提 升到「身壓其境」的境界「而士兵也不是棋 子、任人隨意操縱、一但疲勞值過高、主氣 · 只是喬人編译纸,導致判述甚至實障的! - 哥藤堯? // 種種槭



*CPU PIII 500以上 ★記憶體 128MB以上 ★硬碟 700MB ★光碟機 8倍速以上光碟機 *顕示卡 支援DirectX並有32地計障體に関すす。*喜欢卡 支援Direct SoundEl音效率

型川海河湖南北州市城

易以為戰爭就中是戰對的雙下相的人并一場,一事考定的 要告訴你一戰爭,不是人能意識打一敵的雙方的戶下在歐邊一 創表過國然是勝敗的關鍵,但後方的支援的力更是不可し鎮 在一個議院。中,所有勢力的主要城市都有各位的可容中 統,也有其特產和運輸締絡一種打一場。至其的權仗,一千是二 力比人唯、管頓此人硬就不了,如何運用美越去氫數都一或可 的軍職爭稅、確讓對方如利者與甲度是對使的關鍵。一部獲用 2 考驗玩家的智慧,相差更導性穩之中、中陸千里之外,而 看玩家如可由用第略,不費一年一之,打一場所見的差以一則

家陷市络杏店市以用置職化力不斷的一來擦時後的用利自,均已就質打原敵,收掉豐質已是收了方刻鎖,有更多更逐產品層的接受以城網紅在城可城,的绝軍下

► 用經濟策略 打擊適軍是 上上之策!



的景色中~



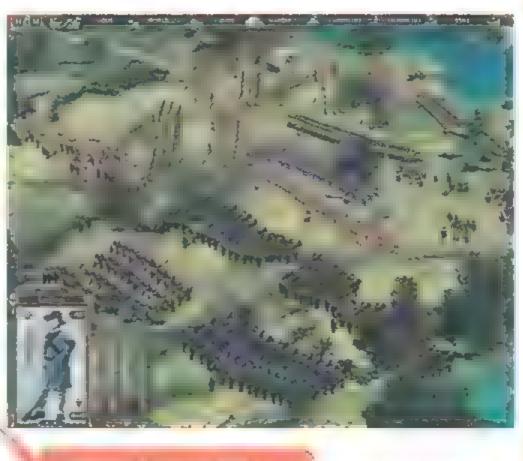




WWW. III WHITH IS NUMBER

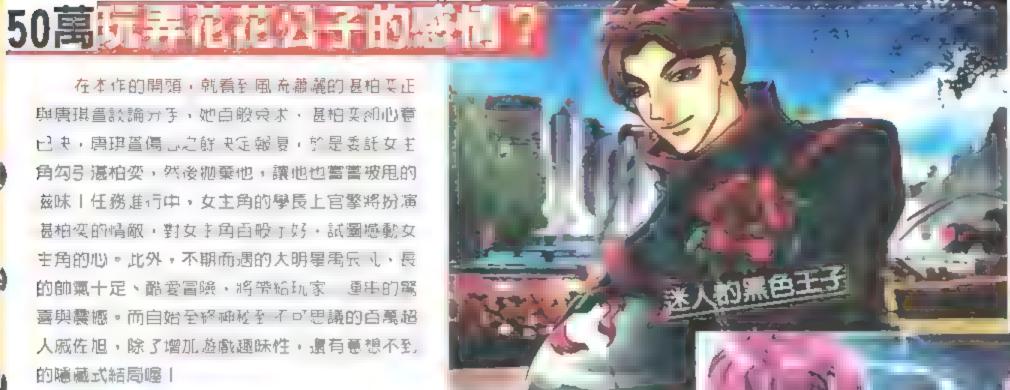
CD,在多數書面。的表現一口有日本階,這次的《哥薩克》 事是超越、社會、最早的技術統立2D單3D的優點,呈類經數美麗的歐陸風情。由於故事背景設定在18世紀末的歐州,當時的戰爭是所謂的「紳士戰爭」,軍容社盛不說,士兵的裝備更是極盡極難;於是玩家在遊戲中可以看見不同國家的士兵有不同的裝扮。深具變古氣息的態皮帽、羽毛帽飢寒的士兵有不同的裝扮。深具變古氣息的態皮帽、羽毛帽飢寒的士兵有不同的裝扮。深具變古氣息的態皮帽、羽毛帽飢寒的土兵有不同的裝扮。深具變古氣息的態皮帽、羽毛帽飢寒的重複。各種地形和建築也大有香頭上遊戲中登場的,便當下去國、英國、奧地利、俄羅斯、普爾士和埃及都各有工具的美麗風景,與古人與一個大學,或者緣章如因的去國,每個蒙面都美得像風景明信片上而這些國家的特色建築也將盡收玩家眼底,著名的俄羅斯等廣、哥德式建築、洛可可風建築、種種特色獨具的華麗建築物,更是智優雅美麗的電宜加分上





儒

在本作的開頭,就看到風光離離的甚怕要正 與唐琪畫談論分手,她面般袁术、甚柏美和心意 已 中, 唐琪萱傷山之餘 央定報复, 於是委託女主 角勾引湛柏变,然冷狮栗他,讓他也嘗嘗被甩的 兹咪 | 任務進行中,女主角的學長上官擎將扮演 甚柏奕的情敵・對女主角百般す好・試圖憑動女 主角的心。此外,不期而遇的大明星禹云、、長 的帥氣十足、酷要冒險、將帶給玩家。重串的驚 喜與震撼。而自始至終神秘到不可思議的百萬超 人
成佐旭,除了增加遊戲趣味性,最有意想不到。 的隱藏式結局喔!





《征服Honey》和其他戀愛PC GAME不同的地方,在於還款作品利用 小說背景作為依據,豐富遊戲劇情的內容,原作小說其四大冊, 共四十幾萬字,配合美麗圖片、悦耳音樂、有趣遊戲、精彩劇 情,讓書中帥氣的男主角在遊戲裡活蹦亂跳



▲怒火中燒

製作開發 朔太科技 代理發行 朔太科技

遊戲類型 賣成追求

遊戲售價 NT399元 語言版本 中文 適用平台 Win 98/ ME/2000/ XP







《征服Honey》是由朔太科技所研發的女性向遊戲、屬於養 成追求的類型,玩家將扮演女主角,為了追求男主角,女主角 心須努力打工讓自己上美容坊整型,到百貨公司買衣服打扮自 己,或到健身房雕塑身材,進而提高自己的美貌、氣質及性感 指數,好吸引男主角達成戀愛結局。值得注意的是,玩家若不 夠努力,下場將會非常悽慘,雖是遊戲,卻如同現實般真實與

▲逗趣的小遊戲

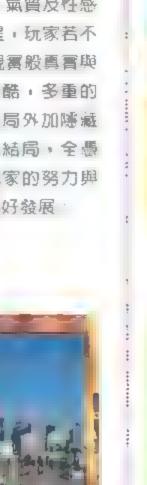
▶大家來找隨

殘酷,多重的 結局外加隱藏 式結局、全憑 玩家的努力與

喜好發展



這是一座浪漫的虛擬城市,舉凡櫻花大道、馬車、 帆船、燈塔、湖泊、咖啡館、PUB、公園、電影院、美容 坊、健身房、書店、湖泊度假區、高空彈跳區、百貨公 司、城堡、黄金山大橋…等。总委過程可能會去的地方 幾乎都囊括在裡面,而且,還分日、復景,相同的場象 將帶給玩家不同的視覺享受。



▲浪漫的城

▶休閒的好去處

堡景色





(部)

Î

退可運的泡泡龍大富翁

這是一款充滿幻想世界的《泡泡龍大富 翁》,原作中的各個獨具特色的泡泡龍角色特 徵都——保留下來,每隻泡泡龍都有特有的動 作,在發生意外事件時都會有他們「受害」的 動作,如果遇到關心的事件,可要的包含龍也 會 笑給你 看喔! 《泡泡龍大富翁》的世界中, 有恐龍與大自然花花草草的恐龍世紀,像童話 故事般的奇幻世紀、日本風味的戰國世紀、跨 越時空回到古代的中國世紀。四個風格截然不 同的地圖,將帶來一種新的





走到道具店,一次可以購買一個

受許多玩家熱情支持的勇者泡泡龍系列,龍愛科技為大家帶來最新續 作,不過這次不是《勇者泡泡龍5代》,而是《勇者泡泡龍大富翁》! 讓玩家操作亞比、小翔等熟悉的可愛泡泡龍角色,在遊戲中使用道 具害人、用卡片幫助自己,累積財富成為最有錢的泡泡**籠。**

GAME INFO

製作情報 那些利技

代理發行用電影科技

海歐類型 益智

遊戲區價 老正 結束版本 中文

適用平台 windows 98 ME 2000/XP

泡泡電角色介紹



豐量 ▶ 41公斤

生日▶5月15日

▶ 古磴,好動

,劇種型好奇心。

置岐・悪作動・匹配)

討擊的事物 黏黏骨骨的動物

簡介▶是一個超級頑皮的小朋友,總是 無法乖乖的待在家裡,常常想出一些 古靈精怪的點子,喜歡高險,對一切 事物都感到非常好奇。



1645

▶1月29日

▶極眞天分和發 創性・崇尚自由・喜

是作生 白丁 千 100

夕春年,伊家,李明安

耐味的學物 能露的地方・磁太陽

▶是非常至早雪白豆擁有戶毛經榜 的泡泡龍,對於任何美麗的事物都相當 感興趣,因此本身非常具有藝術涵養也 相當有天分,常常置身所顯而創作為從 人貢獻,是每人銀中的藝術家



▶30_二分

▶2821年

日 ▶10月19日

▶大紅座

▶ 待人誠態有

禮貌,謹慎思考,有 時會過度革順。

物が遊・玩拼圖遊戲・聽音樂 討欺的事物 黑暗,聽鬼故事,做惡夢。

▶ 勇者每每龍4 的電碼城王子。 在气气能的幫助下,他的國家得到了和 三, 七.該包包龍們成了好朋友。這次跟 包包能門一起搶錢當大富翁。

(F Frank) (10 set

★記憶體 下部門 1人上

* 煙碟 300MB 点上

★ 置效卡相容Directx 置效卡

★光碟機 8倍速以上

◆顯示卡 相容DirectX顯示卡

自含制 原育制

遊戲開始後,如果玩家選擇回合制遊戲,一個人操作結束後才可換下一個人,大家站在相同的出發點,就要此誰的擲骰子運氣比較好選「在即弄美中,可以選擇遊戲時間的長短,對於沒有時間玩的朋友,可以在有限的時間裡一決器負,時間一到,提有最多資產的人就是大富翁。且即時間不須等待其他玩家操作結束,玩家可以一直擲骰子前達,不過前達並不是無限制的,包饱能沒體力就走不動罐!每次前達會把些許體的,體而把到底限便無法繼續機 骰子前進,必須停留在原地一定的時間等體力回復。地圖中會數數也現奠置、審係、雜級、布丁等等食物,吃了可回復一定的體力,要吃飽才有力氣繼續踏上大富翁之旅。



奇幻世紀地圖的房屋升級

- 本片、道具 - 11111

有玩過包包龍系列的玩家都知道,在遊戲中打當可以遊到不同的道具、寶物。地圖中有道具店,當玩家走到代表這具店的格子時,可以進入道具店實到舊玩家熟悉的道具,如程擊槍、炸彈、人把、瓦斯槍等等,使用道具害人可將對手無去行動數面令。地圖中將會隨機出現實石、鐵石、金幣、水晶等可以增加金錢的寶物,吃了立即獲得現金。各種语言人的卡片在《包包龍大圖稿》中是絕對轉要的。玩家可以持吾的種卡片,每種卡片最多可持有九银,如果怕意外先掉原本有的卡片,可以鎖定某種卡片,多樣就不怕沒有選「卡片可直接在數值中使用,操作簡單方便。



○各式功能大不同的卡片。



- ▶ 31公分
- ▶ 35公斤
- ▶ 2月1日
- ▶ 水瓶座▶ 文靜 · 隨和 ·
- 傳學多蘭。



讀書,可愛的」動物。

老鼠、青蛙。

▶ 」 珍是一個很喜歡讀書的小女 生 · 在拆解組合機械有很厲害的才能, 製造出機器包包龍羅伯跟大家一起冒 酸。



- ▶ 35公分
- ▶ 42公斤
 - ▶ 9月4日
- ▶歳女座
- ▶具有超强烈的

正義恋、樂觀



設賞夕陽西下的極景。

炎鄭夏天,陰磁狡詐的人

▶小強不屬於泡泡龍族的人、沒有 人知道他從哪裡來、自從他救了亞比 行人之後,就跟包包龍們變成了好朋友。穿著包泡龍服裝的小男孩,不知道 他的衣服是怎麼來的呢。



*

- ▶ 31公分
 - ▶ 38公斤
- ▶10月1日
- ▶天輝座
- ▶聰明盥茶・裏

歌自由自在生活。



剛特好餅乾蛋糕・飛粉・蛇・蜥蜴等爬蟲類動物・

▶ 小翔是亞比的同學,是少數每姻 膀目可以飛翔的包息龍,軍常在學校很 出風頭,但個性溫柔的他,並沒有因此 而驕傲,對待每個人都相當親切,是個 很受歡迎的人。



- 》 34公分
- ▶ 52公斤
- 注日▶6月27日
 - ▶巨蟹座
 - ▶AI人工智能·
- 正學習進步當中。



充電・加機油。

下雨天。

▶這次羅柏經過電碼城大戰的戰鬥 後,小珍再修復並加以改良,加裝了噴 射飛行器,可惜在骰點數前進上沒有任 何幫助。



- △ ▶ 30公分
- 35公斤
- 生日▶2月23日
 - ▶ 雙角座
 - → 乖巧·善良
- 活潑・愛漂亮・



漂亮的小飾品·蜜糕· 蟑螂·蜘蛛。

▶妮妮是亞比的妹妹,是個善民乖巧的小女生,她很喜歡幫助別人,可惜個性有點述糊,所以常常意幫愈忙 【曜!



HA

- □原 ▶ 34公分
- 似 よ ▶ 43公斤
- 生 11 8月6日
 - ▶獅子座
 - ▶豪爽開朗,
- 有強烈正義感。



運動·睡覺·您炸雞。 喜歡欺負人的壞蛋。

▶是亞比的好朋友,喜歡打拳擊, 總是戴著拳套。常常路見不平拔刀相 助,但是個性上有一點粗線條。

《幻想】國誌。》在武學的學習方式上,延續了前作的精元値成長方 式。在習得了武學之後,只要投入自身的精元值,便能使武學成長。武 學成長時,除了提昇威力之外,更有可能加大作用的範圍及攻擊的次



機率。除了在戰鬥中的實 質作用之外,當武學熟練 到一定的程度後,有可能 因此而領悟其它的武學招 式。所以, 况因為武學初 期的效果不彰就不投以關 心的眼光,當心錯失了學 習絕世武學的時機熵。

數子學是關聯是加重變形



















繼上期豐富的介紹了陣形的觀念後·接下來就來為大家說明武學 的學習成長方式及使用特性 除此之外,本期的報導也會首度曝 光帝苑系統的觀念,並為大家介紹與化印系統的主角,蜜兒相遇 的經過腳「不只如此,還有武將及軍師的搶先曝光」這麼精彩的 後續報導也干萬不能錯過唷~



製作 開設 子雌纲 [科技

代理發行 智冠科技

遊戲類型 角色扮演

遊戲售價 未定 語言版本 中文 適用平台 windows 98 ME/2000/XP



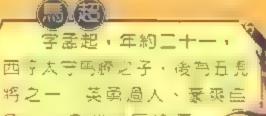
当出場大公開

若沒有的氣英鳴、煙气壓峰的。形,若沒用指導國人、逐興時間的重 師,便不能稱之為一國世界。在為英一点物正成立面。的漢言對異為,將 □氣將乃獨黃金詩···前軍部·本動·令···茲一價進華而等克

他与韦的符络外,面件更知道了多位转录表数的证

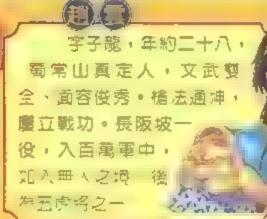
吗。除此之外,一代主角效新的父親《天才》 "如图,也将畲布新代》

隊,與玩家一同體驗戰鬥的爽快感



員。 身武物配給西 亨、阿西亨人人聞之敬 畏的第一引焊温将

斯马的直摩多额,约喜





字公瑾,年約二十五,雅逸園 流、儀容俊美,養韜略、精音樂。 為江東首席軍師。

異孫策感情甚 篿,協助孫策收復 江東・後在赤壁 大破曹操而



CYCTEM REALTREMENTS *CPU 未定 *题示卡 未定

*記憶體 未定 ◆光碟機 8 语速或以上

≠硬碟 末定

★ 音 数 卡 未定

作源的策格運用

傳說中央天帝黃帝,在昆崙山東北的槐江山頂,有一個美 麗的花園「懸圃」。黃帝令槐江山神英招看守此處,自己則經 常來此次思並凝變著人間,而因為這是黃帝的私人花園,故稱 之為「帝苑」。在《幻想三國誌二》中、許多的神兵及具有特 殊能力的物品,只有在帝苑,懸圃中才能取得;但是,所有的 物品並不是平白無故的就可以取得,必需要依靠帝苑所賦予的 俱足世間財富的神力才能**實現**,而維繫整個帶苑的能力,就取 決於「靈氣」這頃神奇的能量。帝苑的「靈氣」, 必需依靠態 圖中的「七巧花」,藉以回收世間所有一切的物質,使其分 解、回歸為嚴原始的靈氣狀態,再納為雙團本身的能量;而想 要成為天下第一有錢人的楚歌,就必需要好好的利用譽圃,來 達成自己在財富上稱霸天下的野心了。在遊戲中,任何的物 品,都能經由七巧花分解為最原始的靈氣,提供懸謝的基本能 量以發揮其神力,所以,干萬別因為小東西就隨意的處置,搞 不好卻差非常珍貴的靈氣來原呢!





遊戲中,蜜兒是維繫化詽獸時所不可或缺的

媒介,少了蜜兒,整體的戰力可說是少了一大截呢!而蜜兒 的加入,也是充滿爆笑與戲劇化的過程,現在就來瞧瞧吧!

來歷不明、半獸半人的小女孩。嬌憨純真、不擅 言語、一見食物便無法抵抗、小小的肚子彷彿沒

楚歌

不經

出

來

PG

塞

52

把

3

有真正飽足的時候。













李顯 夏,年約

内然們和

「運籌帷幄、決勝于里」,在每場戰役勝 負的背後,除了征載沙場的武將。軍師

同機扮演著不可或缺的角色。在幻想王國誌貳的年代裡,恰 運動仍名軍的在吸一堂、除了大家執用的訓詁 遇聽声 冷 庶、司馬懿之外,本作更新添了袁熙和巫宸兩位學足輕重的 角色。在各方勢力的競爭與漩渦中,他們究竟各自指導可種 立場,為了理想與心中的藍墨、夜北又名琴塔士生類人花。

都有持玩家自己發掘了。



学孔明,年約十

七。羽扇縞巾、面如冠 玉、俊逸出麈。擅巧

思、語陣法・

有經天緯地之

オ・具出神入 鬼之計 •

字奉孝,年约二十六 溫文爾雅,機器多謀、唯身 體展弱·受曹操重 用後・為曹操謁 盡思慮・為一名 為中策略不輸司 瑜、孔明的 天才軍師。

字元喜, 年约十 **有人取画博學·重義至** 孝。曾籍於天若南軍用衛 55下,通美略奇 4, 5 5 1 5 国、 ・ 善交季要 短系部第

私分明的解縣

呂布頓下許確秘相 I · 和直达、

字仲廑,年約十

九。聰穎靈狡,相貌不 凡, 曾拜於天若宮門

下,攘權謀機詐之

去,智巧善辯, 為達留的不擇手





這是一個涼爽悠閒的午後,小毛毛睜大了牠那可愛的眼睛,隔著玻璃窗盯著街上來來往往的行人,滿懷期待地希望能與命中注定的主人相遇,夢想著一輩子過著幸福快樂的生活~叮咚!歡迎光臨~在《寵物趴趴GO》中,滿是可愛惹人憐的寵物等你來照顧喔!



GAME INFO

表作 計級 龍盒子 代理發1] 龍盒子 遊戲類型 策略經營

遊戲售價 299 語言版本 中文 適用平台 Win 98/ ME/2000/ XP





機

《確物別別GO》是一款經營型的策略遊戲。玩家就是扮質經營離物店的店主,在遊戲中將會出現許許多多的挑戰。首先,玩家需要仔細觀察每隻龍物的需要,在每個有趣可要的動作背後,都代表著每隻電物的某種情形與狀態。玩家可以試著依照電物的反應及需求,調整地們居住的環境到最舒適的狀態。再來玩家必須以實會電物及過與商品來維持店舖的正常經營,因為平時就會每一筆固定的電物飼料費支出,如果沒有正常、级入的話,就每可能會因為遵章支出而導致現金、四歲,那麼玩家就將會到面碼倒閱的危機便。當

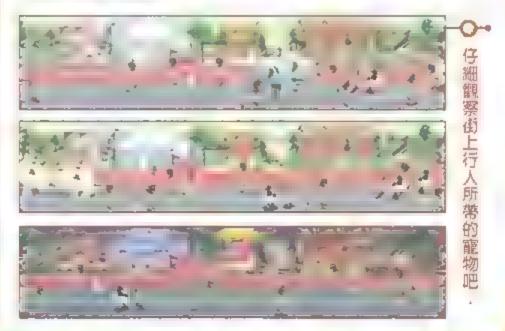
用盡,那麼玩家就將會到面臨倒閉的危機喔。當 然,遊戲中還會出現很多奇怪的事件,每意外獲得 獎金的事件、也齊會碰到一些天人疾病的事件無要玩 家來協助幫忙解決。想當低寵物帶大亨就要學會應 付各種兄狀喔!







在店舗經營秋兄穩定下來後,玩家可以試關稅眼光移到 行人前意圖,從由上行人戶間的各類體物,可以看出目前嚴 入熟、最新行的體物是鄉一種上此時玩家可以嘗試調整實濟 策略,讓自己的體物是自具意品去即合充行風一不過,玩 家也可以穩扎穩打的解決各種關卡條件,以過關為主要的 目標。隨著玩家不斷地突破一關關的難關,在遊戲中的十 緩種可愛寵物將會陸續的登場。有可愛的米格魯、黑眼夢的 國寶大貓縣、慵懶的奧州無尾熊、高高在上的長頸鹿、長鼻 子的大象等等,這些在現實生活中無去當作寵物飼養的動物,玩家都能在《龍物趴趴GO》的遊戲進行中建立一個屬於 自己的夢幻龍物店。



*CPU Funt i m # 450 MHL a/上 * 記憶體 128M5 a L * 錬曜 1 26Bea L

* 顯示卡 支援DirectX 7 0 的16MB以上顯示卡(螢幕解析800×600)

*光碟機 8倍速以上之CD-ROM或DVD-ROM *音效卡 支援Direct Sound的相容音效卡



《換展樂園3》要推出資料片了「預計在六月時間步推出多國語文版本的資料片「水上世界」。它提供無限的想像空間讓玩家自行創造設計自己的樂園版圖,玩家也可以挑戰遊戲中設計好的指定任務,在每一關卡中以達成目標為最終目的一遊戲中還有佈景主題讓你的遊樂園有著更豐富的話題,以吸引更多的遊客上門「



製作開發 Front Ier 代理發力 英寶格 遊戲類型 模擬經營

> 遊戲售價 NT790元 語言版本 中 英文含版 適用平台 Win 98 ME/2000/XP



最豐富的

打著「水上世界」招牌作生意的遊樂園、最基本的水中生物及與水有關的佈景主題。都得相當的豐富。像是最而、水塘、海洋公園…等,這些招懶遊客的工具是不可或缺的上遊樂園中的遊客將能在超過五十項的新遊樂設施。和在學問的中小道上自然的做著目光浴。四處漂流十只要你看過想得到的水上設施。你都可以找得到,而你沒想到的,我們也已想到,將會讓您太開眼界上玩家將挑戰在炎炎醫費下,如何建造出一座事務人的青原避醫學地上當然在「水上世界」中要為先工數學

激的雲霄飛車, 載着乘客穿過每 底隧道,再溜出水面一飛街 天,每轉点下真運水面,仿如蜻蜓 點水 般劇水面而不帶著一絲水 氣 1 團 學 添入的生財工具,在 「水上世界」資料片中,都已滿載 著,就等你來雕設帽。





這真是大衆的避暑聖地呢「

滿的水





最熱局的但可見

當然每本日選擇一定要有的表面為,你也可以安排可要這趣的每該做個開場,再叫殺人則出場将提置氣氣視到最高點!到了夜晚,購求條欄屬目的煙人瘤網秀,點線夜晚屋至!「水上世界」要提供令人心動的水舞秀!抗家再落配口向步的H20 見雷大師,馬上



不捨離去呢!



能創造出不

前稱有屬於你的水之舞 另外,新的游泳也設計家 和暴而大餅將讓玩家們能 為自己的遊樂園增添進上 百就最「水亮」、「清泉」 的外設將「遷有更多的設 施及物件都將更加強化原 來的「模擬樂園 3 下,增 维要天樂園的読入魅力!

- *CD Pent umIII733MHz或相等級級(建議用Pentium 4 1.2 GHz)
 -) ◆記憶體 128MB
- *硬碟 60 № * *光碟機 4号速光碟機 * 書效卡 相容DirectX9的音效卡 *與「卡 I 款 ATI Padeon至久或 32MB GeForce 2或更高等級

歡迎來到光綾學園ラスタル王國

冒險者育成機關指定校儿

這個世界有兩個廣大的大陸:ルーペンス大陸跟コル





ウェイド大陸,在兩個大陸之間被一個名為ライ(Rhye)之 毎的大海區隔署。コルウェイド大陸仍是個充滿署未知的 新大陸,而想挑戰這個未知新大陸的冒險者們,有能夠帶 著財寶與喜訊回來的,但是母邊隨侍在側的危機,也有許 多就這樣 -去不回的。因此,為了能夠讓他們追求更進一 步新的力量,冒險者育成校就這樣設立意辦了。本學園是 由ラスタル王國的商工公會共同出資營運的冒險者育成 校,在設立地點有著相當充沛的屬力源,地下城内能夠實

習高等級的魔 法。也因此本 校有署大陸第 二古老的歷史 (歷史最悠久的 是前作的舞台



-舞弦學園),以能夠打敗囕物的榮耀之劍、深淵般強大的魔 力、足以對抗危機的細臟的技術、人傷己悲的溫暖關懷之心。 以及不論面對什麼危險都能夠遇向前去的真正的勇氣為目標。 希望能夠將年輕人們朝著這個方向訓練。





算算本作的前作《はすてるチャイム》是Alacesoft 98年的年末作 品,事隔六年多才推出的矯作,而且前作並不是留有尾巴需要補述的 (就算要補述隔六年才補也太晚了點吧…),在這之中Alicesoft也是 有用類似的系統跟架構做了《夜か來る》這套遊戲,但是沿用世界 觀,部分角色的人際圈再做個續作就實在相當讓人意想不到啊



製作開發 Alicesoft 代理發行 Alicesoft

遊戲類型 戀愛育成RPG(男性向18禁)

語萬版本 日文/DVD-ROM

遊戲舊價 未定

適用平台 J-win 98/ME/2000/X

這個世界的廟個大陸中,在已知的世 界ルーペンス大陸上有蓄六個大國、而以

「ウスタル王國」、「ベルピア王國」、「ピアンキ共和國」 為首・其中ウスタル王國由於初代國王是親Elf派的人類 (也曾經有過半精靈擔任國王的紀錄)。國家就主要以魔法 師為權力軸心,精靈族人口也較多,光綾學園便位於此 感。ベルビア王國則是調和武力與魔力的均勢。人類與精 靈也大約是同等的數量・舞弦學園位於此處。而ピアンキ 共和國則是完全以武力至上的現代化工業國家・有著「フ アルオーゼ」「銀星」等知名武器製造商・銀富險者育成校 「私立ファルネーゼAS」。而在大陸上總共有七所的冨險者 **育成校中,光綾學園由於所在地的魔力源的發達,因此能** 夠在地下城裡進行高等級魔法的實踐;舞弦學園這個歷史 最悠久的學麗,各項技能都均衡的教授,因此凡事都以團 隊合作為優先考量。私立ファルネーゼAS則是由大陸業績 第一的武器製造商「ファルネーゼ」出資・因此武器的提



之海的 大之間 頾 被 ウ



供便不虞匱乏,而教學也以戰鬥術為第一優先。AS是 「ADVENTUREAR'S SCHOOL」的縮寫。冒險者們主要的修習目標 則是以四種職業為劃分:仗劍戰鬥的「戰士」長於戰士技能, 簡言之就是以劍術為主的技能;主要用來開啓寶箱·解除寶箱 的陷阱、開鎖,並且使用弓箭戰鬥的「斥候」,正式可稱為 「盗術士」,主要就是一些小偷的技巧。消費魔力讓物質界的要 秦供自己便喚的「魔法使」,長於魔法技能,操使種種的物質 變化。龐法技術本為精靈族所有,後來才傳授給人類。另外就 是「神術土」,信仰著神而受其戀惠發動奇蹟般的力量,信仰 **著不同的神而能從不同的神身上借到不同的力量。**

竜胆リナ

志願職業:魔去使(兼偶像)

出身:ベルピア王國

種族:人類

希望擴任魔法使的職務,成為冒險者(兼 偶像),開朗,不會在人前顧露弱相,有 養人人都喜歡的性格・銀ユウキ會顯得有 些勝切。有一個姊姊是知名實險者 竜胆 少耶(也是前作的一名女主角)。家裡是開



驚香・S・ファルネーゼ

志馳職業 戦士

出身:ピアンキ王國

種族:人類

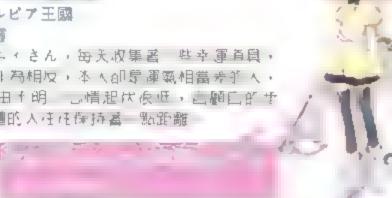
跟ユウキ相同・原本是ファルネーゼAS的學 生・也是ユウキ相當景仰的學姊。但是某天 突然退學而失去消息。後來又不知為何在光 授學應原學,也跟ユウキ再會。擅長劍技, 同時 舱口動都相當優雅,但是對於一般的 生活草織が相當缺乏認知・對快騰的同學ナ 7、韵声語相當 声临

ルーシー・ミンシアード

矛膊職業 互帳 基準[出身:ベルビア王國

種族:精爾

帶護黑猫ニィさん、街天収集者 些幸運負員・ 但是淑具作為相反,本人卻是渾氣相當差許人, 收集的建田平明 与情起伏板低,直翻自的专 調, 最高豐的人往往保持基 點距離



フィル・イハート

志願職業: 神術士 THE CALLYEN

排件 精丁

有者。多样的用着很雙馬屋的是型· 轉學過去出現在ユウキ直前便中輔是 よウキ化精和者 表情失快化子 善文 應他的感情,是腦子想到之前身體就 魯生和動作引類型、偶響會報リナ何 點學標。喜歡各家跟胡點/。

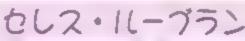


ベネット・コジュール

滋務:光綾學園 夏長

出身:クスタル王窓 極族; 瑶翠

光綾學園的學園長、從前在舞弦學園礦 任魔法的教師,有著相當高明的技術。 有時雖敬其但也很和語,守護著學潔的 學生們。由於是精惡的緣故所以外表輔 的比較年輕。(煙前作的雞去教師,但是 **3**件壓調接壓精聯·





出身:ベルビア王國

秘族:精密

光稜學園的斥候教師、數年前還是個雷駭者、教 師起驗思相當美。雖然是相當努力的個性,但是 天生迷糊的特色仍然常常曾有些失誤的状况。但 是因為這種特色也讓許多學生相當仰慕他…(是 **前作的女主角之一,得意技能當然是斥候技**





竜胆 沙耶 リナ的姊姊

職務:富陵者、S級

出身:ベルビア王國

樟族:人類

S級冒険者・並且是管秤造訪過コルウェイド大 陸的有名實險者。開朗爽快的性格。順性而為 的個性・在學生時代曾接受過ペネット的指 夢,在他面前遭是會稍激低下頭來。(也是前作 的女主角之一, 得意技能是載士技能。)





遊戲的目標就是能在光綾學園無事畢業成為冒險者, 而遊戲流程以一週為單位,平日就是上課,上自己之前安 排好的課程,有「打技」、「基礎體力」、「魔法」等8種, 擇其一。到了週六就是地下城冒險的實習日,也是讓心儀 的女主角對自己好感上升的好機會。週日事休息的日子。 會有怎樣的事件發生呢?好感度高到一定程度便能成為變 人,而熟趣情侶間又會有怎樣的互動呢?依據不同的季節 也會有不同的特殊活動,像學園祭等等,當然也有期中測 驗,如果被當掉可是不行的喔!



撰文:邪騎士

東

图

CALL OF SECULAR LIVE

在,青華女子高中第86期畢業生的同學會,正在母校的教 **堂舉行審,而在主角面前演講的正是當時衆老師都很頭疼的** 「傳說中的問題學生五人組」,雖然她們現在都已經成為人母 了,但其風采依舊,正當她們在臺上講述著自己的青春歲用 和愛人告白的過去時,主角頓時發現,胰~她們竟然都有著 剛升上國中三年級的女兒,而且都準備進入母校就讀!此時 校長走了過來並把擔任她們女兒的導師這樣的重賣大任交給 了你,也就是說主角便成了3年B組的導師,而自要面對的學 生便是傳聞中的問題學生五人組的接班人...。





說到《卒業》這款老字號的遊戲,不知道有多少玩家知道這套遊 戲呢?這套遊戲的第一代出現在1992年,而且本作的内容是許多 男性同胞們相當懷懂的職業-「女子學校老師」為開端,所以當時 一出可說是創下了不小的銷售佳績·而且那時候也有中文化來到 台灣喔!邪騎士依稀記得那時候的代理商還來個中文配番呢!



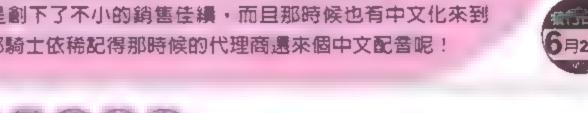
▲培育畫面

製作開發 IRI-CT 代理發行 IRI-CT

遊戲類型 一般少女育成 語言版本 未公開

遊戲售價 ¥9240 (含稅)

適用平台 J-Win 98/ME/2000/XP





★母親: 新井聖書

★女兒:新井勝美

★特色:家裡經營摩拳擦掌店,是對正義感 很强,在争吵時頗為相像的母女。 對摩托車有特別的喜愛!是個血氣 方剛的少女,看到別人說出對女性 歧視的話 · 便會感到相當的生氣。



★母親:加藤美麗

★女兒:加藤結禮

★特色·家裡開的是生意相當興隆的蕎麥麵 店,女兒對於運動相當的苦手! 結 夏的個性相當溫和,不過對於自己 **很熱衷的事物,便會一頭栽下去**, 而對於身旁的事物一概看不到。

◆顛示卡 未公開

未公開 *光碟機 末公開 ★硬碟 末公開 * 音效卡 未公開

AND SERVICE OF THE SE

選記得 當年邪騎士仍 處於孩童階段 便在電腦遊戲 上拜見過《卒 業》這套遊數 的大名,那時 候的印象僅僅





只記得是在教 ▲移動畫面

育女學生而已(而且那時候H-GAME還可以代理·所以邪騎士 一度認為《卒業》是H-GAME呢1),後來才知道《卒業》是一 套頗具代表性的學生育成鉅作。而且更在不少玩家的執烈支持 下推出了一連串的續作,例如:《卒業Ⅱ》及《卒業"覆刻版 "》,也因為超人氣的關係。使得本作也推出了不少動畫、淺 霍、音樂及周邊商品,不過正當許多玩家認為《卒業》已經漸 潮沒落的時候,令人振奮的消息上新一代的卒業-《卒業Next Graduation》即將上市啦上而遊戲中那些少女可人的聲音、 長相不知道會不會再次勾起老玩家們變封已久的回標呢?

遊戲的玩法大致可分為AVG跟SLG兩 大系統,AVG系統在對話及事件的部份 才會便用。不過也會因為女主角們對玩 家的好感度多寡而有不一樣的發展喔! 至於SLG系統可說是相當的多。當每個 星期一開始,玩家便得把女主角們分成 🕻 兩大組並幫她們安排課程,而邁些課程 也會因為女主角們的反好度、成績好壞 而 使課程結果偏向好或處,所以說如果 **結果是好的,那麼學生的能力便會大幅** 上升,失敗則反之:而星期六、日的時候 便可以到街上走走,找找學生或是來個 家庭訪問,要求女主角要多多啥書或是好

好休息之類的,當然玩家也可以約女主角出來啦,不過玩家的 身份可是老師喔!干萬別對學生做出失禮的事情啊!而遊戲中 還針對學校所學辦的活動有了新的設定,當活動日快到的時候 玩家得指定一名女主角作為活動的負責人,然而還活動的内容 查脑署負責人而有所不同處!









▲假日指令

▲老師!我今天很用功哦!那 ▲假日約會 稱讚稱讚我吧!



★母親、志村まみ ★女兒:志耐もこ

★特色:母親對於家事可說是相當的失 敗 - 不適也因為這樣女兒自幼 便有一身好手藝、對於製作 COSP, AY的衣服相當有興趣, 自己也變喜歡穿的·對於理科

可說是相當的奪手喔!



★母親·高城贈子

★女兒: 高璇レイカ ★特色·母親是 位常在世界各國奔波 的女社長,也因為這樣女兒便 懂得七國語言,家境相當的富 裕,不過由於不太智慣日本, 所以對於日本的 些常識顯得

有點缺乏的樣子。



★母親:中本神 *女兒:中本梓

★特色 母女兩個人都相當的内向・ 不過女兒的學習能力相當的 高·興趣是吟詠俳句,不過 對於和他人相處便顧得相當 的吃力。

学品へい

東

倒

奇蹟的力量

有著一棵會將強烈的願望化為真實實現的不可思議的 櫻花樹 - 靈木, 使得原本寧静的小鄉巔成為一個充滿傳說 的地方,這是一個被櫻花樹守護的街道 夢原鄉。由於靈 木不斷的放出 這股不可思議的力量,使得不論善惡的強烈 **唿望都因為靈木的力量而——實現了,為了阻止整木的"奇** 蹟"被人濫用,也為了鎮壓靈木的力量一群被稱之為一守人 的人們誕生了,不論是因為過去有著不堪回首的惨痛記憶 需要人來消除,還是面臨頻死邊緣的重要家人需要人來救 台,所有的守人都可以藉署密木的力量來為你達成,遙就 是守人所擁有的能力,喚醒奇蹟的力量。











最近某電視台播出了《鋼之煉金術士》的動畫卡通·對於劇中 提到的煉金術的《等價交換》的原則,讓勇者著實想了很多、 在現實之中的一切事物不也是循著等價交換的原則在循環的



製作開發 carriere 代理發行 carriere 遊戲類型 AVG 遊戲團情 ¥9,240 語書版本 日文\DVD-ROMx1 適用平台 J-Win 98,ME,2000/XP



有所得必所失

或許這就是世界的真理也說不定。

嗎?想得到什麼就必須付出什麼,沒有例外,沒有不勞而獲,

雖然守人一族中每個人所能喚醒的奇蹟都不相同,但 使用奇蹟後卻都有一個相同結果,那便是失去與願望同等 **直的某種事物,所以守人一族的人們對於這樣的等價交換** 稱之為一代償,為了避免因為實現他人的願望而導致己身 的死亡,一族總是不輕易的施展奇蹟之力來幫助他人。而 身為一族正統繼承人的主角古坂慶夜同時擁有強大破壞力 及超強台衝能力這兩種背道而馳的奇蹟之力,但也因為這 兩種能力讓他背負了不幸的代價,不過他卻甘願揹起不幸



來換取重要的親人的 幸福・擁有奇蹟之力 的主角是否能夠換回 自己的幸福呢。今天 靈木神秘的奇蹟之力 依舊體罩著夢源





植叶基截立牙虫植叶蕨类 作教于这纪念商品,樱垂遊 劉金奉的祗袋一個・内台電話卡 生題曲單曲CD、造型筆 計る海・鷹山溝栗「櫻華房」温泉池県包曜





*CPU P3 800以上 ★記憶體 256MB以上

*題示卡 Direct X7 O 以上支援・8MB RAM *音效卡 Direct sound、PCM管效支援

*硬碟 2GB以上空間 * 光碟機 2倍數以上的DVD-ROM

14 题 图



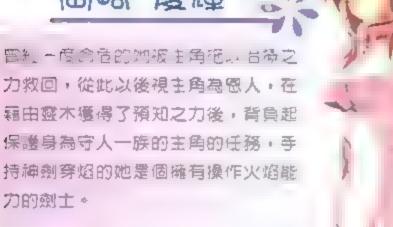


百年的古德幻儿而成的人形错绎

- 物軸 !

為了保護主人的博物館而誕生。平時總是 待在博物館・人稱女侍(メイド)館長・原 本巴福基省世主人 自进的处,在看到海里 人相似。用表,再次藉由宣水的方量。化 成人,是個充滿母性光輝的女孩。

岡崎 夏輝



古坂 あや い

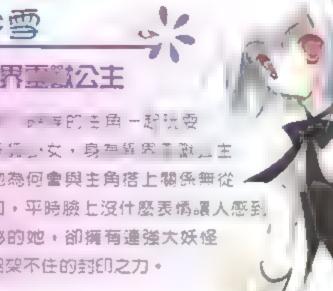


在靈木前魯堡的寬被主角救回,擁有可 少量手學新卡奧的ペカ・不過卻沒有過 去の即憶・但本人が對記障喪失温厄事。 2 看不不得,在唱知王角姊妹失蹤多時 後, 直離或符代替由角妹妹的存在, 平 常有存在主角家的神社擔任巫女

學學



同 p 星的主角一起就要 明·拜賀」·女、身奉雏界 T 歌』 主 的她為何會與主角搭上關係無從 得知,平時臉上沒什麼表情讓人感到 神秘的她,卻擁有連強大妖怪 都招架不住的封印之力。



古坂 廖夜



守人一族的傳人,本身擁有台灣疾病 傷痛的奇蹟之力憑愿的守人。可是治癒一人卻 得背負與該病衛同等價值的不幸,在不幸完全 償還前根本不會死去,但季持擁有強大破壞力 的魔劍禍風的主角,卻可能因為力量無去控制 而自毀其身,兩種背道而馳的力量,讓主角處 於生死一瞬的狀態。

段森 静名



/ 主角的父母因意外身亡, 静名便自願 擔負起瞬顧主角的責任,對主角來說是個像母 親般的姊姊的人物,個性溫柔的她,對人也有 嚴格的一萬、對於自己決定的問體完全不顧也 人的想法而實術下去・異是個經硬多的大統・ 本岛确有操作也人記憶的能力,不過新是甲過 去的記憶向靈木換來的。

郑屋 美奈



個性有點言羞的可憂少女!

在一次重大車禍後雙腳幾乎殘廢的美茶。藉由主角的力 军 4. 体慢要心的心定能力,每了钢铁主角的图构加2 《宁人 一族接受主角的訓練·之後獲得精神意動力弦操的奇蹟之力。

刀菊



學是戰器時代五專下來的兩名刀之一,由於傳口等 繫《盦矿學生被畫成妖万看待的她,在自暴自厳主人 **夏時被主角救回,便視主角為今生唯一的主人,因此** 為保護主角幻化成人形,忠心耿耿的她現在卻因為心中對主角。 產生不可言喻的感情而困擾。

秋开瀬



100000

為中**全計**關係計像是一體兩重的存在,可說是由與結合 中的敵人、為了找到自我存在的價值而不斷的找主角挑戰,與 主角一樣背負蓋強大奇蹟之力。

東

用

(1)

故事裡的故事

本作的故事背景發生在比前作《魔女っ娘ア・フ・モード》 藍遙遠的年代,那同時也是個連「ミント王國」都尚未建立的年代,遊戲的主角一ライル是魔法學院「トゥインクル・マジシャンズ・アカデミー」裡的一名見習魔法使,和自己的女朋友一ジェシカ過舊雖然有點無聊,但即是頗為和平的生活,直到有一日,學院派主角去找一名謎樣的女子ミント,原本主角認為這是一件頗為簡單的任務,但即在一路上遇到了種種的妖魔鬼怪向主角及ミント等人襲擊而來,而且這些妖魔及事件背後的真相似乎只為了某樣東西,不過主角至始至終也沒有想到,這一路上他所遇到的女性及友人將會開創璀璨光明的未來...。







不知道讀者有沒有幻想過自己擁有魔力,可依自己的想法操控問團的元素,因而達到某種變化,比如說想要火燄什麼東西不需燃料,只要雙手一揮想要燒的東西便燒了起來,如此一來想要做什麼事幾乎都可以達成,不過生活在地球上似乎不太可能達成這個目標,但在這廣大的宇宙中說不定真的有這樣的世界喔,

GAME WED

製作開發 F&C·FC01

代理發行 F&C

遊戲類型 8禁男性同ADV+SLG

語言版本 DVD-ROM數枚(未定)

遊戲售價 ¥10290(含稅

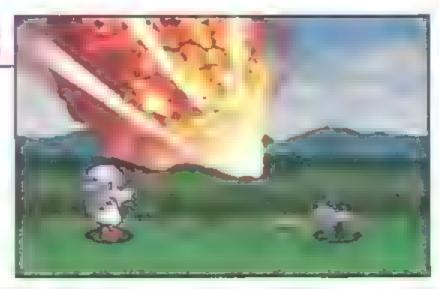
適用平台 J-win 98/ME/2000/XP

和一代不太一樣的遊戲系統

說到SLG遊戲當然是不了來介紹一下該遊戲的玩法及系統,而且不用多說的。ADV部份一定要先來說一下啦上本作的ADV部份和其他同類型的遊戲差不多。主要是當事件發生的時後,和角色對話及觀看說明的系統。然而玩家在這部份所做的選擇也會影響到女主角的好麼度喔!而衆玩家所期待的SLG部份則是分為地圖移動、魔法合成及戰鬥三大部份。在地圖移動的部份雖然說一直找女主角可引發事件。



不沒地也穫法本一鬥過有方會喔合作,的有生趣什至可重家候倒的玩時度於說點在遊戲到的許收廢是之戰戲



會依玩家的表現而得到一些合成用的「觸媒礦石」,戰鬥結束之後玩家便可以到學院內的「契約之間」把魔法合成新的魔法,至於遊戲裡恢復、補助、攻擊共計100種以上的魔法,就有待玩家來發掘啦!遊戲裡的戰鬥部份則是採用棋盤式戰鬥法,玩家必須依照地型、地勢來展開攻擊,而在戰鬥一開始可不萬別忘了裝備在契約之間所學到的魔法喔!只要玩家能很順利的打完戰鬥,那麼戰鬥結束之後便會有所獎勵,相對的要是我方的人掛得太慘,那麼所得到的獎勵可是會大減的,所以想順利的破台玩家也要好好訓練一下戰鬥的手腕喔!







遊戲人物介經

E+20700000



魔法學院院長的女兒

三團: B87/W59/H86 人物設計:有子瑤一

非常品类的女性。同時也是衆人 眼中的優等生、對於主角就好像 在昭顧小弟弟一樣,由於對於自 己的身份不感到驕傲,也不因此 自属·所以相當受到眾人的發

可爱的女朋友

三夏 883 W64 H82

人野 八丁 海入こるね

相當音發的少女,色於主

角普
彩過她一命
所以便對主角
競 間了猛烈的些人攻勢,雖說現在和 主角三年是戀人的關係,但確對過 份情感有種不安的感覺。所以常常 會做出一些「證明」的學動。

三日本 リスティウ



ミント的姐姐

■ : B89/W56, H90

人物設計:池上西

為了自己的理想,不惜请救自己的

族人、目前的目標是ミント身上的

「鍵」,她打算利用妖魔來寶取「鍵」。

有「博士」之稱的怪怪少女

三直: 870/w53/H73

人物设计 有子唯一

對於自己所研究以外的東西完全 不马克道,而对的才能在某種機 缘巧合下被主角發現,因而以一 些利益醫更她加入主角來幫忙…



人造美少女

■ B85/W54/H84

人物設計:有子瑤一

マノーメイア在研究中意外產生的

人造人,因此她的體能還還委買於

一般人之上,做任務事也都可以很高

滿的完成,可說是一名才色兼備的美

女・稱呼マリーメイア為「主人」。



守護有著「鍵」之稱的實玉 也是碩果僅存守護眷!

三国: B78/W52/H80

人們 東非 沈上舊

是《乌鸦把号人安危放在第一順位的溫 桑女性,而与護一族之所以會滅亡,和 她姐姐的背叛脱離不了關係,所以對於

報中這件電極有點不知所措之際。



東

用

(E)



製作開始 nitro+ 代理發行 nitro+

遊り類類 AVG 18禁 男性高

游歌售價 Y9 240

語言版本 日文\D\D ROMx1

適用→台)w n 98 ME 2000 xP 遊戲人物介紹

告訴主角異世界存在的人,自

辑 人類官證者 序她,除擁

有強大的魔力外也是相當有智

慧的妖魔獵人,對於力量尚未

豐富的土油廠予避藥,並保護

主量才曼妖魔的攻擊

多重交叉的平行世界

生化 大鸡 无不、食、干盐、竹丁 文際である。」 物在一面と自身性変な在人・サイエー 機場在60人員(日子)(高原宝等10人) 多常有不透 -峰雪 綾・以及溫柔對待他的宿舍管理人花輪 黃葉在身邊支 持署他,才讓主角過署平凡無慮的學生生活。夏到身份成謎的 女性イグニス出現在他的眼前・護士角的生活産生了改變・層 開始イグニス只是一直利用不可思議的話語不斷的顧覆主角的 價值觀,雖然主角無法招架並反駁她的話語,但對自己的認知 **感**、《不動物》。 为 一女方头是在宝宝。

为生年。本作之后安马上午本于利 哪來的異種生物戰鬥,就在戰鬥過 後·主角才了解到·眼前的人並不 等 使用水流流流 如果红色 イクエフが必要である。これな子、 ず、様で本明ラン人を深からる。 將面對自己認識多變的命運。以及 探索在這些謎團背後的真相。

突然出現在主色面前 不可能存在的異世界說法,正當不想搭理イグニス時,這時映 的奇特女孩!

在同學問是個屬於沒什麼特 別。也沒什麼存在感的平凡 少年,如同空氣般存在的 他、在攜到イケース後人生 **開始有了轉變,而踏上找尋** 真正的自我的道路



本总數的主角。

主角的荷班同學・個性成 熟穩健,和善但固執的性

格,哪裡吵架就會在哪裡

以招架,是主角和峄雪最

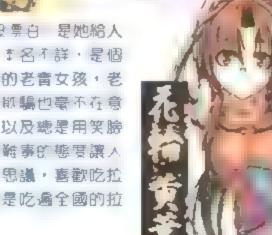
怕碰到的人

父親是寺廟的住持・雖説家裡是 手腳 中也引極端計厭 车廟所散發 出來的氣患・因此常忤逆當和尚 的父親,但這樣叛逆的他,常掛 在游离的口頭禪部盡星一些艱澀 雞嘴的佛語。

主角的司班同學兼死當。

跟哥哥的個性完全相反,是個活潑的朝 氣少女・很喜歡哥哥的她眼裡容不下哥 哥以外的人,對別人總是很相魯,有一 段時間都在英國職書,最近才回到司 主角的妹妹。

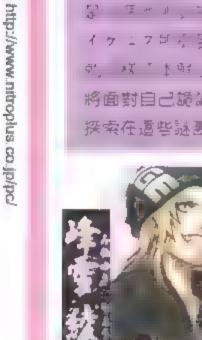
愛風 般雪白 是她給人 が感費・‡名不詳・是個 有點天真的老雷女孩。老 **富至就資取騙也毫不在意** 的個性,以及總是用笑臉 直對 切難事的態度讓人 賢得不可思議,喜歡吃拉 静望是吃癌全國的拉 . 5



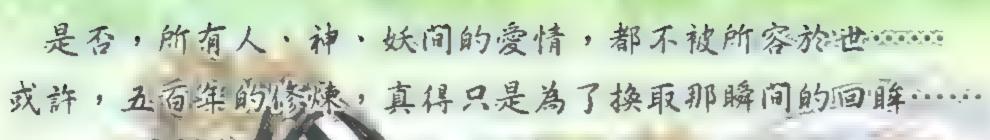
主角所住的宿舍的 管理人員,擁有美 醒 外表 温至序 人質問實、克滿母 性元輝可饱,對於 王角總是"出雙倍 で黎懷、是廣立角 程當安"。的人

*顯示卡 DirectX9.0 以上支援・8MB RAM ★光碟機 2倍數以上的DVD-ROM

★ 音效卡 Direct. sound • PCM音效支援



94





從女性角度出發、清新亮麗又脫俗 膾炙人口之續作:故事峰迴更路轉 角色扮演的愛情、唯美幻想的情節 養成遊戲的結構、簡單上手的戰鬥 唯美的視覺經驗、日夜變化的場景。 奇妙的音樂音效。 退有祭拜跟修練神秘的下卦機制。特別的治裝系統 多樣的遊戲參數。 豐富的道具裝備 自行煉丹的喜悦。獨創的靈娃系統 多樣任務可追尋。 貼心的日記介面





道道于到了



世界戰略、策略模址類			
遊戲名稱	용권실정	2000	
武田含玄2(中文版	英特亚	老 连	*
工人物語 5	極響	* =	e
花豆,子名種門對	松雪	差宝	· =
師王夢工坊 2	股	A	- =
管架 克2	~ .R	严止	
世紀在權 中文版	策寶塔	" "	r
為少陸連級紀2	₩ <u>I</u>	1 2	
禁急城市 果飲女養 中文板	英寶塔	7**	· == ==
信長之野望 - 革新	h	声意。	F 14
E & S. Z.	25 10	4 17	丰
四巴飛彈後禮 (中文版	華寶塔	-4 - 17	÷ ;
を発送す (中文版 ・学科学園 3 水上青園、中文版	英寶塔 阿寶塔	ą.	2000年
突出都之後 終粹國後反蒙 (中又版	英寶塔	77	
上侧丘石碑 1	** M **	× 2	3
八年抗戦2	* ₹	7.3	<u></u>
增族入後 福馬全電遊飯資料用	* 3	* 5	. =
章和专工语 中文版	4. 图	来道	4
授奖的后2	A	7 :	F
中遊島戦役	母實格	7	
Tycoon City : New York .中文版	型雑名 一	44 <u>-</u>	=
风任企業 "監名	英属格		启
	PRI 'H	L	,,
withman 4/2 C	A. 7. MW	-	
大观察的 ·	A . W	F 4	
全國教國 中下版	A 200	7	, =
	产品想	T.	7 = =
實金百年 春藤 的神智等	W-5 A	* £	* B
京 (B) (M) (B) (B) (B) (B) (B) (B) (B) (B) (B) (B	要がま	τ	p 4 1
Charles and the same of the sa	美 直线	10	,
在林安柱	亚斯 格	-	
歌地施雲? 中文板	A No March	17	_
虹彩广號 4 中文版	* W	÷ Ē	· # 2
FEAR 突蒙 當頭 中又切	1 鱼旗		2
		J	
TO ME TO ME TO ME	ST 22 12		.3
魔型戰將 绝地戰隊 Combat Taskforce 121	军管吗	7	- 1
Combat Taskforce 121	· 森場	元元	- 3 .
Combat Taskforce 121 Enemy in Short	多寶吗 多寶吗	ू - स्	,3 - 1 , - 3 - 5
Combat Taskforce 121 Enemy in Signt 四年之後4	章 被 吗 ● 证 吗	₹ ;; €	4 4 .
Combat Taskforce 121 Enemy in Signt 念 東之婚 4 決勝時刻 2 中文依	: 在吗 三百吗 * 吗 * 医	ू - स्	* ().
Combat Taskforce 121 Enemy in Signt 企业之验 4 決勝時刻 2 中文也 Timeshift	· 政府 · 政府 · 医 · 医	元 章 章 章 章	4 1
Combat Taskforce 121 Enemy in Signt 念 東之婚 4 決勝時刻 2 中文依	: 在吗 三百吗 * 吗 * 医	A 1 30 Mt 1 24	* 13
Combat Taskforce 121 Enemy in Signt 四 非之格 4 決勝時刻 2 中文依 Timeshift Chronos Confirct Global Terror	多寶馬 多寶馬 * 等 * 寶馬	1 4 4 3 3 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	7. 2. 2. 4.
Combat Taskforce 121 Enemy in Signt 查录之後 4 決練時到 2 中文也 Timeshift Chronos	章 寶 時 本 寶 時 本 寶 時 本 寶 時 本 寶 時	A 1 30 Mt 1 24	
Combat Taskforce 121 Enemy in Signt ② 本之格 4 決勝時刻 2 中文依 Timeshift Chronos Conflict Global Terror 告到乾場(中文版	本資格 本資格 本資格 本資格 本資格 本資格	* * * * * * * * * * * * * * * * * * *	
Combat Taskforce 121 Enemy in Signt ② 非之格 4 決勝時刻 2 中文依 Timeshift Chronos Conflict Global Terror 告初乾場(中文版	本實際 本 實際 本 實際 本 實際 本 實際 本 實際 基 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等	* * * * * * * * * * * * * * * * * * *	
Combat Taskforce 121 Enemy in Signt ② 非之格 4 決勝時刻 2 中文依 Timeshift Chronos Conflict Global Terror 告初乾場(中文版	本實際 本 實際 本 實際 本 實際 本 實際 本 實際 基 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等	PT L SU DE L PT L TE	
Combat Taskforce 121 Enemy in Sight ② 非之格 4 決勝時刻 2 中文依 Timeshift Chronos Conflict Global Terror 告初乾場(中文版	· 實際 · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	The state of the s	
Combat Taskforce 121 Enemy in Signt ② 非之婚 4 決勝時刻 2 中文敬 Timeshift Chronos Conflict Global Terror 告到數場(中文版 h · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· 有	で 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	
Combat Taskforce 121 Enemy in Signt ② 東之格 4 決勝時刻 2 中文依 Timeshift Chronos Conflict Global Terror 告到數場(中文版 Figure 13) 「中文版 Figure 13) 「中文版 Figure 14)	京寶 [] [] [] [] [] [] [] [] [] [The state of the s	
Combat Taskforce 121 Enemy in Signt ② 東之略 4 決勝時刻 2 中文版 Timeshift Chronos Conflict Global Terror 告到數場(中文版 F 「中文版 F 「	· 實際	The state of the s	
Combat Taskforce 121 Enemy in Signt ② 非之格 4 決勝時刻 2 中文依 Timeshift Chronos Conflict Global Terror 活动転場(中文版 P 「開撃動」形 「中文版 P 「	京寶馬 李寶馬 李寶馬 李寶馬 李寶馬 李寶馬 李寶馬 李寶馬 李寶馬 李寶馬 李	The state of the s	
Combat Taskforce 121 Enemy in Signt ② 非之格 4 決勝時刻 2 中文依 Timeshift Chronos Conflict Global Terror 培动乾場(中文版 P 「開発動」 「 「 「 「 「	文寶吗 李寶吗 李寶哈 李寶哈 李寶哈 李寶哈 李寶哈 李寶哈 李寶哈 李寶哈 李寶哈 李寶哈	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	
Combat Taskforce 121 Enemy in Signt ② 非之格 4 決勝時刻 2 中文依 Timeshift Chronos Conflict Global Terror 告初數場(中文版 中文版 中文版 中文版 中文版 中文版 中文版 中文版 中文版 中文版	表實際 多質 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等	Marian Ma	1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1
Combat "askforce 121 Enemy in Signt ② 非之婚 4 決勝時刻 2 中文敬 Timeshift Chronos Conflict Global Terror 告到數場(中文版 中 : 問擎點 丁動 『中文版 中 : 問擎點 丁動 『中文版 中 : 問擎點 丁動	京寶 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	12 M M M M M M M M M M M M M M M M M M M	1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1
Combat Taskforce 121 Enemy in Signt ② 非之格 4 決勝時刻 2 中文依 Timeshift Chronos Conflict Global Terror 告初數場(中文版 中文版 中文版 中文版 中文版 中文版 中文版 中文版 中文版 中文版	東京 東京 東京 東京 東京 東京 東京 東京 東京 東京	Marian Ma	1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1
Combat "askforce 121 Enemy in Signt ② 非之验 4 決勝時刻 2 中文版 Timeshift Chronos Conflict Global Terror 倍到數場(中文版	京寶 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	Mark of the state	The second secon
Combat *ask*once 121 Enemy in Signt 念 非之格 4 決勝時刻 2 中文也 Timeshift Chronos Conflict G'obal *error 告到數場(中文版 附黎動 T動 明學區域(中文版 中文版 中文版 中文版 中文版 中文版 中文版 中文版	東京 東京 東京 東京 東京 東京 東京 東京 東京 東京	The state of the s	11. 11. 11. 11. 11. 11. 11. 11. 11. 11.
Combat *ask*once 121 Enemy in Signt ② 非之格 4 決勝時到 2 中文也 Timeshift Chronos Conflict G'obal *error 活动數場(中文版 明智斯丁猷 R\$P	東京 東京 東京 東京 東京 東京 東京 東京 東京 東京	THE STATE OF THE S	
Combat "ask"once 121 Enemy in Signt 念 非之格 4 決勝時刻 2 中文也 Timeshift Chronos Conflict Global ferror 告到數場(中文版 中文版 中文版 中文版 中文版 中文版 中文版 中文版 中文版 中文版	有有 有 有 有 有 有 有 有 有 有 有 有 有 有 有 有 有 有 有	() () () () () () () () () ()	
Combat "askforce 121 Enemy in Signt ② 非之後 4 決勝時刻 2 中文後 Timeshift Chronos Conflict Global ferror 告到數場(中文版 開擎點 丁動 「中文版 中文版 中文版 中文版 中文版 中文版 中文版 中文版 中文版 中文版	有有可以 有有可以 有有可以 有有有的。 有有有有的。 有有有有的。 有有有有的。 有有有有有的。 有有有有有有的。 有有有有有有有有有有	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
Combat "ask"once 121 Enemy in Signt 念 非之格 4 決勝時刻 2 中文也 Timeshift Chronos Conflict Giobal ferror 活动數場(中文版 開發動 T號 W學歷數 1 W學歷數 4 中文版 中文版 中文版 中文版 中文版 中文版 中文版 中文	東京 東京 東京 東京 東京 東京 東京 東京 東京 東京	1	" " " " " " " " " " " " " " " " " " " "
Combat "ask"once 121 Enemy in Signt 念 #264 決勝時到 2 中文也 Timeshift Chronos Conflict Giobal ferror 信到數場(中文版 特別 1 中文版	は實際 本質 を質問 本質 を可能 を可能 を可能 を可能 を可能 を可能 を可能 を可能	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	11. 11. 11. 11. 11. 11. 11. 11. 11. 11.
Combat "askronce 121 Enemy in Signt apple 4 决额符列 2 中文卷 7 inteshift Chronos Confirct Global ferror 告别数据(中文版 中文版 中文版 中文版 中文版 第四章 可数 中文版 第四章 中文版 第四章 中文版 经基本 中文版	東京 東京 東京 東京 東京 東京 東京 東京	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	
Combat "askforce 121 Enemy in Signt 20 4 次 4 次 4 次 4 次 4 次 4 次 4 次 4 次 4 次 4	表質吗 本質時 本質時 本質時 本質時 本質時 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等	THE MADE TO THE THE PARTY OF TH	
Combat "askronce 121 Enemy in Signt apple 4 决额符列 2 中文卷 7 inteshift Chronos Confirct Global ferror 告别数据(中文版 中文版 中文版 中文版 中文版 第四章 可数 中文版 第四章 中文版 第四章 中文版 经基本 中文版	東京 東京 東京 東京 東京 東京 東京 東京	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	
Combat "askforce 121 Enemy in Signt 20 4 次 4 次 4 次 4 次 4 次 4 次 4 次 4 次 4 次 4	表質吗 本質時 本質時 本質時 本質時 本質時 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	11. 11. 11. 11. 11. 11. 11. 11. 11. 11.
Combat "askforce 121 Enemy in Signt 20 4 次 4 次 4 次 4 次 4 次 4 次 4 次 4 次 4 次 4	表質吗 本質時 本質時 本質時 本質時 本質時 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等 等	元 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	11. 11. 11. 11. 11. 11. 11. 11. 11. 11.
Combat "askforce 121 Enemy in Signt 20 4 次 4 次 4 次 4 次 4 次 4 次 4 次 4 次 4 次 4	東京 中国	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	11. 11. 11. 11. 11. 11. 11. 11. 11. 11.

STOP TO					
為似名称			1 7	经第四章	
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		製造	wa T	7月	
英氯特双族		25 × 2	→ ⊤	7月	
全軍衛昭 穿三边傳奇 繁名	中文版	英實係	b *c	8月	
Indigo Prophecy		美質格	12. I	9月14日	
Getting Jo - Contents under Pressur		英寶格	446 #	9月	
王牌馬龍 2		華書格	4 -	11月	
股界母馬 羅繼沙排 雪名(中文版		華寶縣	44 10	11月	
Fotal Overdose		英寶培	本定	12月	
天路左右令 雪潭		利亚娜	非定	94 年	
至股武士		要用	क्षा स्	94 産	
王者之意		新版	87 元	94 Œ	
治利及特别人图的考勘		美商臺灣	未定	94年03	
金姥 新塔布斯		Aspyr Media	未定	94年要季	
2000		EA Games	未足	94年秋季	
产量变成 7 第 名		英實格	1080元	95年	
Roque Trooper		英實格	990元	95年3月	
	1 5 5	6		K	
天使促奏曲	豐恆	20 M	汞定	6月	
Ford Recing 3	14.4	英旗格	890元	7月	
後途等便要 2005	秦 季	商自格	990元	11月	
亞德美式足球 2006	運動		1090元	7月	
再見思し企物	98.60	40 ES	@ C2	94 25 03	
登場水土無程球 2006	# E1	2322	77	94年 33	
表现伍亚 2006	TU	3 4 6 2	FF	94年03	
亞德里提勒在2006	運動		# J	94 # 03	
四种定量大青 2006	# E		多莲	94年03	
喷透棒器 全民公服	80.49	BALL	多定	94年03	
FIFA STREET 2005	SEE 10.7	* 走	4-5 <u>1</u>	94 年	
Juiced	88.4	果 杂	* .5	94年	
Test Orive Unimprited	以 全	華賀岳	平 元	95年1月	
Cannagedoon TV	88.8	英寶塔	н л	95年3月	
益智類					
THE REAL PROPERTY.			E		
经基本股份工程		整定	7. 7	្រុងជា	
黑子學言		光面	₹	月	
極微大戰? 雷名		46年	Jr 1, ~~	ř 🗏	
0204 兔女部		1 €	, w = T	44年	
萨曼博亨森		<u>≅</u> 3.2	74 76	44年	
		. 1 . 1 . 1			

	0.00		Di ete
88	角色相源	直至核子	7. 河中
- 平野海	斯提等语	大事	以源中
10000000000000000000000000000000000000	鱼是严富	96:90	きゅ 明 中
新 , 3n *	章 元 元 五	中州區	新·明 (4)
農作天堂	普普	亞會原位	机油中
天方夜譚	角色特有	24 -3	等小:的(中)
但是之野望 Online	角色严富	遊戲新幹線	建型 测中
EO II 東国版	角度を着	亚斯地子	哲學中
중계 Online	風呂均當	265.000	到測由
東王之王 1	角色的有	温度	F (T 27 37)
奎輔 -	角色为真	大学	A
% 28	第二分 酒	遊戲福子	也 "三津
9A * * * * * * * * * * * * * * * * * * *	至至 二省	10 表	5 前龍
E.B	角色光亮	不是数据	-4年底
段影中 更	角条料有	14 0	未定
11~温潤均語	角色片谱	来度	家定
- フラー	角色?~ 真	海武	未定
等落 / ·	角色多層	* 整	未定
受情の器 準語・	角色标道	全部都确	表定
	23 M	全球數學	未定
建光 Online	鱼母和高	使整数位	未定
野空紅旗 朱極傳奇 Online	角色光谱	h _{am} half	幸定
类验输工量 Online 精神的契约	至年行者	警視	表定
系进金数 - e	角色岩面	未定	未定
EROn1 mg	角色を著	牙定	未定
E 與地下來 Online	角色产者	未定	汞定
2009	角至产有	未正	未定
斯里·第Orline	角色彩画	未定	未定
大氨基链代 (Dr.) 104	角色扮演	光學	汞定



線主遊戲產品包發行表



《瑪奇 online》 性主豪相包

建品内容

- 主程式光碟
- 医复数医尿道 经收益
- 瑪奇夢想生活須知
- 馬奇克曼 天序號 組 將於正式收費後
- 啓明至2005 12/3. 5 . 限量迷你娜叡讀身
- 立牌一張(共三款可供



《楓之谷online》 音 新野平原

- 遊戲光碟 概之谷遊戲程式,精采動畫欣賞
- ? 国院基金8888 機幣
- 3 新手攻略手札
- 4
- っ 台灣固網ads]:前半年発費申請輩

《明星三缺一》《學學問發句

層隔四省。

- l,qane海免费赔你玩遊戲安裝光確一張
- 《内含明显亚缺一》王牌大老三、中国唯《海金水 票 ▼ 1 3 豆)
- 2.間易說明當手冊
- 3. g 8 m 8 淘新手點數5 0點一張:隊新手使用 (使用期眼至2005年12月31日止)
 - 4、開英社百元折價卷:傳英社相關產品均可抵用 使用期限至2006年12月31日止)
 - 5 集选刮刮卡 有實體獎項與虛擬實物 使用期限至2005年7月30日止)



前進桕林 (中文版)

- 遊戲類型 劉 📽
- ▶遊戲售價 490元 發售日期5月5日



- 首部 一部 三部曲 英文版)
- ▶號行公司英賓格
- · 遊戲剝型 動作 ▶遊戲售價990元
- ▶發售日期5月12日



- ▶過數監備 299 元
- · 發揮日朔5月10日

- 租赁日納5月11日

光榮武士

▶ 和 1 2 回 英 實 格

▶遊戲集價 990 元

- 報售日期5月11日

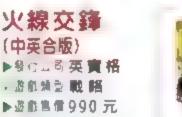
- 現取神夢 蘇 昭

(英文版)



萬獸之王 4

- (中文版)
- ▶ 發行公司 光 淵
- ▶遊戲類型 戦略
- ▶遊戲買價 750 元
- ▶ 動調日明5月14日



世紀爭霸!

- (中文版)
- ▶ 體行公司 利 迪 娜 **岩 鍵** 医眼脑板。
- ▶遊戲售欄 1290 元
- ─鈴賞日期5月17日



神鬼叫

- (英文版)
- ▶替行公司 英特衛
- ▶ 遊戲報頭頭 動 📽
- ▶遊戲首價 1080 元
- ▶翰第日期5月21日



極限賽車

- (英文版)
- ▶ 移り 2 目英實格
- ▶遊戲售得990元
- ▶ 發售日期 5 月12 日



征服 Honey

- (中文版)
- ▶ 銀行公司 養 成 ▶遊戲賴型 朔 太
- ▶遊戲售價 399元
- ▶ 動簡日期 5 月23 日



- ▶遊戲類型 射撃
- ▶發行公司 美商藝電
- ▶>> 関節重量 1290元

獲獎連連的《戰地證據》將 |権出籍作《戦地風雲』》・試験把 此系列遊戲推上近代數爭的喜科 技戰場 透過強化的區隊遊戲和 最新、技術最先進的數具和武器 系統,將《戰地區雲194、》的緊 張和刺激・帶入近代戰爭紀元一 全新的遊戲引擎以及物理系統建 構近代戰場、遵真程度前所未 **异** 新的材質實際特色,可依據 瓊髮物的組成·决定武器實穿達 **娶物的能力,因此,玩家必須知** 道隱蔽和掩護之間的差異、才能 在戰場上存活下來











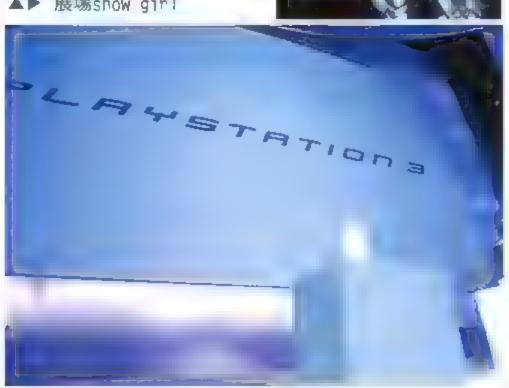
一流力、能數、任天皇

由於 直以來,新力的Playstation 2在美國的銷售數量 總是領先微軟的Xbox主機、因此每一年在展實開始之前、新力 所舉辦的記者招待會總是最受到記者及玩家們所屬目的一項盛 事。不過從去年開始,由於Halo 2大受歡迎,加上Xbox Live 網路服務等等因素,導致Xbox主機銷售數量大幅度的激增。從 Playstation 2以及Xbox推出以來,Xbox的主機銷售排行首次 了超越了新力的Playstation 2。新力一直以來都是處於領導 者的地位,因此被微軟超越之後,新力首欠感受到了微軟的壓 力。為了能夠要扳回領導者的地位,新力决定要在今年的電子 娛樂展之前所舉辦的記者招待會上與微軟一決勝負 由於如 此, 新力決定在今年的記者招待會上展示他們即將在明年推 出的Playstation 3主機。可惜的是,微軟在今年的記看招待 會上相對的也宣佈了即將在今年年底推出的欠世代主機・目前 暫定名稱為Xbox 360。任天堂在今年展覽上也不甘示弱的宣佈 了他們旗下的次世代主機・Nintendo Revolution。任天堂一 直以來遊戲主機的銷售量總是差強人意・遠遠的潛後新力以及 微軟,但是任天堂在掌上型電玩的市場則是處與領先的地位。

這次在任天堂的記者招待會上, 任天堂除了展出了主機 Revolution之外,還另外了展示 了任天堂的Gameboy SP重新設計 的最新版本。



▲▶ 展場show girl



▲新力的記者招待會上面嚴令人驚奇的就是Playstation 3 的公開

次世代遊樂器主機的戰爭在展覽正式開始之前就已經打得 火熱,在正式展覽會場上更是三方使盡全力的互相較勁。展覽 之前的記者會展出的是一家公司各自的遊戲主機,在會場上面 則是展出次世代遊戲主機推出時的遊戲軟體。次世代遊樂器的 戰爭不但將會是遊戲機硬體功能上決勝之外。軟體方面的支援 也是致勝的 大因素之 。

以往在遊戲軟體的選擇方面新力的Playstation 2比起 Xbox來說 向是略勝一籌,尤其是大部分的日本遊戲設計商更 是只支援Playstation 2這個平台。不過,新力在次世代遊樂 器戰爭上將會失去日本遊戲設計公司獨家支援的優勢。身處日 本遊戲界龍頭寶座的Square Enix公司這次在展覽前的記者會 中宣佈在次世代的平台戰爭中,該公司將不再獨家為新力的遊 戲平台設計遊戲,而會推出跨Playstation 3、Xbox 360、以 及Nintendo Revolution等平台的產品。在Square Enix公佈這 項消息之後,其他的日本遊戲設計商也紛紛的跟進作出頻似的 宣佈。看來·次世代的遊樂器戰爭將會取決於硬體的變勢以及



得到的策略手腕。依筆者的 图 显 來 , 次世代 遊樂器的 戰爭打的越是火熱,對於玩 家們來說越是一個好消息。 因為競爭越是激烈,各公司 **摩尼爾使出渾身解數來取悦** 玩家。







▲各家廠商使出渾身解數

事題













作人主人記書招待會

- 五光十色的會場

微軟的次世代遊戲平台,名為Xbox 360,早在展覽前一個星期就在美國的MTV頻道上面亮相。不過一個星期前的電視節目裡面並沒有公佈任何與硬體規格相關的資料,節回僅僅展示了機器本身的外型設計以及控制器的造型等等。這次在展覽前的記者招待會上,微軟終於公開了有關Xbox 360主機本身的規格等相關資料。微軟的記者招待會位於好來鄭的Shrine Auditorium,也就是前金像獎大會的會場。由於這可是一個遊戲界的盛事,會場可以說是擠得水洩不通,筆者隨便估計大約也得五百到一千多人到場與會,筆者光是進入會場就花了大約一個多小時。由於微軟次世代主機的名稱為Xbox 360。會場內部的設計也是採取360度的概念。舞台位於會場的正中間,而觀象則是360度的圍繞在舞台的四周圍。會場當地的氣氛設計關然是想要取悦年紀較為年輕的

MTV世代,因此除了震耳 欲望的音樂充斥著會場 之外,五光十色的舞台燈 光也令人目不暇給。微軟 記者招待會的氣氛可說是 有如一個搖滾樂派對一 樣,與新力招待會嚴肅的氣 氛與然不同。



▲ Xbox 360獨佔遊戲

= Xbox 360的強大功能

微軟表示,Xbox 360主要取向是要同時針對發燒及以及普通玩家兩個消費群。除了提供普通玩家一系列的体間軟體之外,Xbox 360還具每強大多媒體的功能來滿足發燒友的需求。 首先,Xbox 360態與讓玩家受賣的經由寬頻網路連上微軟的 Xbox Live服務,經由此讓玩家能夠進行多人連線對戰、語音 聊天、軟體下載、以及多媒體傳輸等等功能。如果玩家願意每個月支付月費的話,Xbox 360 Live高級版服務將會提供玩家無限制的軟體及多媒體下載。

除了遊戲本身之外,Xbox 360遺支援次世代的影訊光碟撥 放功能。由於高解像電視機目前在美國已然是充斥市場,因此 除了Xbox 360所有的遊戲都將支援1080p的高解像度畫質之 外,主機本身也支援DVD影碟高解像度解碼模式,因此,運用 Xbox 360來撥放玩家們現有的DVD影碟審質將會比起一般家用 的DVD撥放機要來得高。Xbox 360更有內建的硬碟,能夠讓玩 家下在軟體、音樂、以及各種不同的視訊影片。就有如微軟的 比關·蓋兹所書·Xbox 360的行銷策略就是目前業界最熟門的 包含硬體、軟體、以及影音寬頻服務的三擊棒策略(Triple Plav)。除了高解像的圖形畫質之外。Xbox 360也支援多點式 的數位陣列環繞音效。如果玩家的家庭電影院配荷杜比數位書 效解碼器的話·Xbox 360的數位音效輸出將可以直接的連接到 解碼器上,提供玩家5.1、甚至是7.1的環繞音效。據微軟表 示·所有的Xbox 360遊戲軟體都將支援1080p 16:9的高解像度 以及5.1的環繞音效。因此,Xbox 360可說是將遊戲的多媒體 體驗帶到了另一個全然不同的新境界。



▲ Xbox 360的主機設計比起一代主機的造型迥然不同

採用IBM Power

PC中央處理器

三個同步處理的處理器核心,每個核心各目處理 速度高達3 2 Ghz

·每個核心可以同時處理兩個程序,處理器一共可

以同時處理六個程序

·每個核心具有一個/MX-128同量處理器·處理器共 有二個同量處理器1MB的_2快取記憶體

中央處理器立體 數學計算效能

· 具有每秒鐘處理90億個陣列乘法的速度

特製的ATI圖形 晶片組

具有10MB的內建DRAM記憶體 48相具有同步處理匯流排的Snader Unified Shader Architecture

多邊型繪製功能 每秒能夠續製5億個三角形

像素繪製速度

4x MSAA之下能夠每秒讀製160億個像素

記憶體

・具有512MB 700Mhz GDDR3記憶體 Unified Memory Architecture

記憶體頻寬

22 4GB s記憶體到匯流排介面傳輸速度 256GB/s記憶體到EDRAM傳輸速度 21.6GB s front-size bus

系統浮點運算速度 · 每秒能夠處理一兆個運算

儲存系統

· 可拆裝式的20GB硬碟

· 12×要權DVD光碟

外接式記憶卡從64MB開始到1GB

輸入輸出介面

可支援建四個無線控制器 三個USB 2 0傳輸埠 兩個外接式記憶卡的插槽

· 內達Xbox Live追除軟體

寬頻支援

内達式的乙太網路埠

· 支援802 11a. b. g等無線網路標準

- DVD銀行機、 DVD-ROM、 DVD-R RW、 DVD+R RW、 CD-DA. CD-ROM. CD-R. CD-RW. WMA CD. MP3 CD. KPEG Photo CD

- 可以從其他網路上面抓取影片以及音樂直接撥放

數位媒體支援

可以下载音樂到主機的硬碟上

每個遊戲都支援音樂撥放母錄

·内建Media Center Extender,可以經有網路字 Media Center PC連碳並且撥放所有的影片及音樂

高解像遊戲支援

· 築雲遊戲都將支援16:9量面比例 · 以及620c. 10801. 1080p等高解像實資

內建普通電視以及高解像電視等接頭

多重頻套陣列式環境音效

· 支援48KHZ 16-bit 量效

音效介面

· 支援320個警軌

3.位元音效處理系統 - 多達260個警道

■Xbox 360主機看透透

- Xbox 3

說是極大的改良。

主機外殼的烤黍採

用的是類似汽車板

金的多重廣漆程

序,因此整部主機

看起來造型相當的

酷·筆者認為Xbox

360的主機看起來

有倒是有點類似出

自蘋果電腦之手的

設計 *

Xbox 360除了在硬體方面的功能之外,最大的改進就

是其外型的設計。一直以來,Xbox最為人語樣的地互就是

其主機外型的設計。**舊型主機的設計可說是又大又零重**。

比起Playstation 2輕巧的外型來說聲直就不能相提並

論。許久以來微軟對於這一點一直採取署逃避的態度,甚

至在去年的美國電子娛樂展裡面該公司的主管選對筆者從

調Xbox絶對不可能再縮得更小。筆者很高興看到微軟終於

採取了不同的態度·對於Xbox 360的外型設計採用了全新

的設計理念。為了要讓主機外型能夠看起來更為輕巧。微

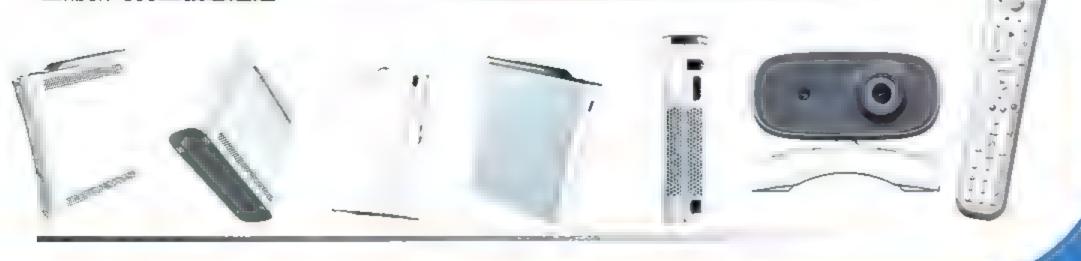
軟特別的僱用了世界馳名的兩大設計公司,分別是舊金山

的Astro Studios以及大阪的Hers Experimental Design

Laboratory Inc. • Xbox 360的外要大小與Playstations

2差不多,造型採用的是直立式弧形外殼的設計。此起

Xbox有陵有角的幾何設計來看, Xbox 360的流線型設計可







記書招待會

新力的記者招待會位於新力電影公司在Culver City的電 影攝影棚裡面。每一年新力的記者招待會總是最受到矚目的焦 點活動,今年更是如此,因為量在美國電子娛樂展之前就有傳 言新力將會在今年的展覽之中展出其次世代主機Playstation. 3。由於如此,今年新力的記者招待奢參加的人數比起往年更 是激增了許多,當筆者到場的時候整個入口處可以說是擠得水 **洩不通。除了與會的記者以及新力的工作人員之外,在會場外** 面整個氣氛有如嘉年華會一般。除了在場有許多的街頭表演藝 人四處遊走之外,新力還提供了各式各樣的小吃以及點心無限 量的提供所有與會人質享用。在攝影棚内部新力則是搭建了一 個展示區用舞台。據筆者估計,再場與會的來賓以及記者們大 約有一干多人。今年新力所搭建的舞台可說是比起往年要豪華 許多,除了大型的螢幕充斥會場内部之外,新力也搬出了類似 電影院所使用的環繞書效系統。在場與會的來實們一到下午三 點譴便紛紛入座,滿心期待招待會序幕。可是,衆人等了約半 個鑛頭之後,大會選遲遲的沒有開始的動靜。今年新力的記者 招待會特地與微軟的記者招待會排在同 天,新力的大會時間 是下午三點鐘,而微軟的則是下午六點鐘。由於新力的招待會 位於Culver City,微軟的招待會遠在好萊塢,光是重程就要 四、五十分鐘。新力招待會遲遲不開始分明就是想要拖時間。 讓大家無法即時趕到微軟的招待會。也因為如此,許多記者在 新力記者招待會正式結束之前便 鶯 🎖 🐯 🖛 🦠



Playatetian Sellitilling



在大會上面新力運用Unreal 3代的引擎來展示Playstation 3系統的速度以及圖形繪製的能力。基本上Playstation 3所有的遊戲都支援高解像度電視的模式,因此無論是在畫面的解析度、材質的解析度、以及光影投射等等方面,Playstation 3的功能及效果比起工代主機來說簡直是數十倍的進步。無論是人物本身的細膩度或者是場景的效果來說,Playstation 3都能夠帶給玩家遊戲前所未有的遊戲體驗新境界。新力採用的Cell中央處理器號稱是處理器界革命性的創新,這也是首次電視遊樂器的中央處理器速度超越家用電腦。因此,次世代的遊樂器在也許將能夠提供玩家超越家用電腦的遊戲體驗,對於透點,筆者相當的期待。

除了Unreal 3在場展示之外,新力也展出 了其他數款遊戲。包括Playstation主機最後歡 迎的賽車系列最新座Vision Gran Turismo、 Namco旗下座受歡迎的格門遊戲鐵拳6代、EA旗 下數套的運動遊戲、以及Jbisoft的Killing Day還有Evolution Studios的MotorStorm等等 產品。新力的Playstation 3行銷策略與微軟的 一樣,除了主打主機強大的遊戲功能之外,也 強調著主機多媒體的功能。Playstation 3尤其 強大的地方就是除了能夠讀取所有Playstation 1以及Playstation 2的遊戲光碟之外,也能夠 讀取市面上幾乎各種類的光碟。Playstation 3 也將支援尚末推出的Blu-ray光碟規格。Bluray光碟除了能夠讓遊戲擁有更大的儲存空間之 外, 灑能夠支援未來將會推出的高解像度影視 光碟。Playstation 3非但是一台遊戲之機之 外,更可說是客廳裡面不可或缺的媒體中心。

◆記者招待會的會場是位於新力電影公司的 攝影棚內 Cell中央處理器

- · PowerPC規格處理核心 · 處理速度為3,2Ghz
- ·每個計算核心皆有一個/MX同量處理器

中央處理器

- ·512MB的_2快取記憶體
- 7個SPE核心 處理速度為3.2Ghz
- · 7個128位元的SIMC電形處理核心
- · 7個256KB的SRAM
- · 處理器字點運業總速為電砂兩千一百八十萬個數學運算

圖形處理器

- ·圖形速度系統速度為550Mnz 圖形序點運算為每秒。6兆個數學運算
- ·圖形解像度為1080p雙項雙緩衝處理能力·同步浮點shader處理器

音效處理能力

·杜比5.1數位環繞音效。DTS數位環繞音效。LPCM解碼功能等等

記憶體

- · 主要系統記憶體為256MB XDR記憶體、存取速度為3.2Gnz
- ·爾形記憶體為256MB GDOR3 VRAM、存取逐覽為 700MHz

系統頻寬

- ·主記憶體總頻冕為每秒25 6G8 國形記憶體總頻夏為每秒22 498
- ·RSX介面記憶體寫入途率為每秒20GB、講取途率為每秒15GB
- ·系統匯流排稿入逐度為華砂2.568、請取達度為華砂2.568

系統浮點運算速度

· 每秒2兆個數學運算

儲存系統

· 一個可拆裝的內建硬碟系統

·面板配荷4個USB 2.0接頭、新面配有2個USB 2.0接頭

輸入輸出埠

- ·──個Memory Stick/Memory Stick Duo插槽
- · 一個SD SD mini插槽
- 一個Compact Flash/Compact Flash type 2插槽

_ 個乙太網路庫(支援10Base-T、100Base-TX、1000Base-T等速

通訊壤

- 度,一個輸入埠、兩個輸出埠
- · 802.11 b/g無線網路通訊功能

・藍芽2.0通訊功能

控制器支援

- 最多七個藍芽控制器 ·最多255個USB 2.0控制器
- ,經田無線網路支援使用PSP為系統控制器
- · 經由網路可以支援運用網路上面其他的系統來作為控制器
- · 支援4801. 480p. 620p. 1080i. 1080p專解像度

視訊書訊輸出

- · 支援兩格HDMI 視訊及魯訊總含介面
- 一個BCA視訊輸出
- 一個光繼數位奪效訊號輸出
- · Playstation CD
- Playstation 2 CD CD-DA. CD-R. CD-RW. SACD. SACD HD. DualDisc

媒體介面

- · Playstation 2 DVD
- · Playstation 3 DVD
- · DVD影視光碟
- DVD-ROM DVD-R 0.0-RA. 0.0+R 0.0+RA
- · Playstation 3 8D-ROM, BD影視光碟, BD-R, BD-RE







▼Playstation 3衆多外型顔











2005年黨團電子娛樂展全程

事題

正定三記者招待魯

這個早上參加任天堂記者會的人數比起往年要增加了好幾倍,整個會場的入口可以說是人屬為患。大會一開始總是免不了先來。審市場行銷一貫的口能,令人感到乏味。終於,在大會進行的高朝時,任天堂的人員拿出了任天堂次世代主機的模型出來與世亮相。新一代的任天堂主機名有Revolution,樣在場人員表示,任天堂次世代主機將會是歷樂器業器前所未見的革命性創新,因此產品名稱特別取為Revolution。革命。任天堂Revolution主機的亮相對於與會人作來說宣然是使人感到振奮的消息,但是令人感到失望的是,在大會上宣任天堂至沒有透露任何有關主機的規格資料,也沒有展了日歷數的控制器。既然沒有提供任天堂的主機規格設計,重審自然沒有超出將其與新力以及做較的次世代主機逐一比較。再說,任天堂的控制器。可在遊戲界都是歷樂器界控制器設計學集的領導者的統學主機規格沒有原相、控制器設計也整無身影,可要主機的革命。性到底在那裡說?



▲任天堂的美國總裁在會場上面首次的展出了Revolution 主機

基先,任天堂一直以來主機都沒有提供網路連線功能,但是在新的Revolution主機平台上任天堂終於也將支援冤費的網路連線功能。雖然任天堂的對手主機平台同樣的也提供網路連線功能,但是任天堂網路連線功能透超過對手的廢勢便是三十幾年來的遊戲軟體資料庫。當任天堂的總裁宣佈所有任天堂有史以來所推出過的遊戲都將提供在Revolution網路連線服務上面讓玩家下載時,所有與會人性都大肆的鼓掌歡吁,任天堂許多在紅白機上面占老的遊戲,都是經典的遊戲作品,苗玩不願。至今筆者都還時常經由模擬器在電腦上面玩許多紅白機上面的遊戲。光是能夠自由享用任天堂遊戲資料庫這一點相信對於很多年紀較大的玩家來說將會是一大的書點。



▲可愛的超級瑪琍

任天堂Revolution也將配有內建的無線網路wi Fi功能,除了可以提供玩家連接到網際網路的功能之外,還能夠用來與其他遊戲機的配備以及網路設備互相連線。所有的任天堂Revolution的控制器,據表示,都將會經由wi-Fi無線與主機溝通 如果玩家擁有任天堂的DS掌上型手機的話,也能夠經由wi-Fi與Revolution主機連線 玩家不但能夠把DS掌上型主機專來當作控制器使用,許多遊戲也將盡支援連結主機以及DS的功能,讓玩家能夠運用DS上面的營轉來提升遊戲整體的體驗。

除了新世代主機平台的亮相之外,任天堂在會場上面也提供了即將推出的任天堂DS網路連線功能的相關資訊。任天堂DS網路連線功能能夠讓玩家直接下載遊戲軟體,一些全新的遊戲軟體,以及任天堂以前所推出過的一些經典遊戲都將會在網路上面提供玩家下載。這一次在電子娛樂展覽會場上面任天堂的攤位就特地的設立了。個無線網路下載區,擁有任天堂OS的玩家們都可以自由的在發射。



套游戲軟體以及 些試玩版的產品。



▼Nintendo Revolution 乃是任天堂 首次採用非 卡匣媒體的 主機

任夫堂同時也展出了Game Boy Micro,這是一個有史以來 最」的掌上型電玩,整個尺寸大約是手掌心的 ¥ 4x2x0.7 英时 ,可以輕易的放在任何的口袋裡面。Game Boy Micro的 重量為2.8安土,大約與80個迴紋針的重量差不多。主機上面 的操作按钮包括左翼的 + 字方向键、右邊兩個按钮、以及上方 兩邊各 個按鈕。Game Boy Micro與目前大約700多的Game Boy Advanced的卡匣相容,因此推出之後馬上可以有大量的軟 體支援。具任天堂的在場入主表示、Game Boy Micro是針對目 前年紀較為年輕的客戶族群所設計的、因此。Game Boy Macro 的設計完全是仍照手機的尺寸以及概念所設計,據表示,現在 年輕的顧客認為隨身戴著一個尺寸龐大的掌上型遊樂器並不是 很酷的行為,但是,隨身攜帶手機卻是相當普遍 因此,Game Boy Micro的設計將其尺寸縮,至季機 般的大小,因此如同 手機一般方便玩家們隨身攜帶。再說、Game Boy Micro的面板 採取可拆裝式的設計,在主機推出之後,任天堂將會推出各式 各樣不同的面板設計,可以讓玩家自由的隨性排選自己喜歡的 面板的設計。

除了Game Boy Advanced的遊戲之外,利用Game Boy Micro嬌,的尺寸任天堂也將推出各式各樣專們為其所設計的 軟體。在記者招待會上面任天堂便展出了一套類似的產品。名 稱為Nintendog,簡單翻譯就是任天堂狗狗。任天堂狗狗是一 個虛擬寵物,玩家必須要陋身攜帶,并且隨時的經顧地,就如 同真正的寵物一樣。經過Game Boy Micro的無線網路至紙,玩

家也可以與其他的任天堂狗狗 互相交流、玩耍、就好像擁有 真正的寵物一樣。據筆者聽問 目前在香港有一種手機上的遊 戲名叫虛擬女朋友,任天堂狗 狗與其可說是異曲同工

▶ Zelda系列的設計師特別在 招待會上面展出Game Boy Micro上面的Zelda遊戲





▲Game Boy Advance的縮小版Game Boy Micro再記者招待會 上也是另一個受到矚目的產品

比起新力以及微軟來說,任天堂在會 場上面並,沒有展示出許多Revolution平台 上面即將推出的遊戲軟體。但是,會場 上面展出的全部都是強檔遊戲。其中嚴 大的新聞無非是日本遊樂器RPG界的軟 體之王Square Enix即將重返任天堂平 台、自從任天堂64主機決定不使用光碟媒 體之後,Souare Enix就慣而決定不再為任 天堂平台設計遊戲 這欠任天堂終於決定 運用光碟作為真遊戲軟體媒體介面之 後,Square Enix便决定重返支援任天堂 的新手台 在場展出了Square Enix即將 在Revolution平台上面的兩套強檔產品。分別是Final Fantasy: Crystal Chronicles以及全新的Dragon Ouest 軟體陣容方面除了上述的兩套Square Enix歷史係 久的RPG遊戲至列之外,還有任天堂一直以來都大受歡迎的 Zelda系列也將會在Revolution上面與玩家們介面, 最重要的 是,Revolution推出時也將會有全新的超級碼利系列與玩家們 介面。在主機推出時,任天堂將會同時推出千台動作版的超級



瑪俐以及多人連線的Super Smash Brothers等兩套產品。



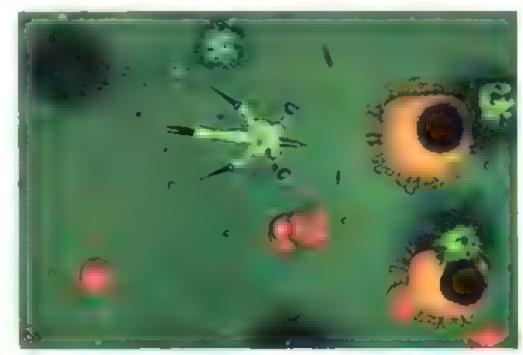
▲任天堂大受歡迎的遊戲 Zelda



TRUE STETS (Will Wright)

在E3展覽之前的美國遊戲設計師展覽(Game Developer Conference),模擬遊戲之父Will Wright在大會初灾展出了其最新作品,名為胞子(Spore)。胞子是一套前所謂未見的遊戲概念,在出亮相的時候馬上成為美國遊戲設計師展覽大家爭相討論的話題。will Wright是目前遊戲界最有天份、也最有年質的遊戲設計師,凡是由他所設計的產品,每一套都是革命性的產品,而且絕對都是第一價壓的產品。從模擬城市系列一直到模擬市民系列,Will Wright的產品一直以來都不斷的意新,許多業界的人都認為在模擬市民輝煌的成績之後,Will Wright將很難再有任何的突破。在Will Wright將很難再有任何的突破。在Will Wright與由於了

這次在電子娛樂展的會場上面,EA特別在小房間裡面展出 更多有關胞子這套遊戲的詳細內容。簡單來說,胞子是一套能 夠讓玩家從單細胞生物開始一直實變進化到征服全宇宙的種 族。胞子是一套「進化」遊戲,也就是說,玩家可以從遊戲 開始的單細胞生物與以調整操作其進化的方向,隨著玩家觀整 的技巧,單細胞生物將會進化成為全然不同的多細胞生物。當 生物得到智慧之後,玩家便可以操作影響其文明進化的方式以及模式。到後來玩家更能夠影響該生物科技發展的方向以及技術。遊戲最終的目的就是玩家能夠創造出能夠爭霸全字目的強大種族。



▲在遊戲的一開始整個世界不過是顯微鏡下面的單細胞生物 而已

103 - -

胞子這套遊戲在每一個生物進化的步驟裡面都可以讓玩家擁有相當高程度的控制以及自由度。打從單細胞生物開始,玩家便可以使用遊戲裡面內建的30編輯器來設計各種遊戲裡面的生物外型以及各種特徵以及特質。一般來說30繪圖需要相當的專業知識,但是胞子的30編輯器使用上卻是相當容易。玩家在實面上將會有一區黏土,使用骨鼠按利率面上的指標,玩家可以類似捏黏土一般的方式來自由改變畫面上黏土的形狀。編輯器的控制非常的人性化,使用上也相當簡易,運用滑鼠的按鈕以及滑鼠上面的控制輪,玩家可以很容易的改變黏土的形狀成為自己想要的設計。





▲當生物進化到一定程度時,整個遊戲的世界便會變得更加寬廣,玩 家所設計的生物也會與其他的生物開始互動

遊戲的3D編輯器更支援強大的程序式材質編輯器,讓就家能夠在設計出來的生物上面點貼上各種材質。編輯器在可以讓玩家自由設計遊戲世界裡面的建築、非生物類單位、以及遊戲裡面的各種物件。A11、Anght表示,遊戲的30編鐘器就好像是一個黏土遊戲一樣,可以讓玩家捏一整個遊戲世界裡面的一花一草、生物及建築等等。能多的遊戲音樂最強大的地方就是當玩家設計完成之後,無論設計出售樣的生物,該生物都會在遊戲的世界裡面與真他進化質變的種族進行互動。最今人吃驚的功能是玩家在設計完成之後,電腦實色對的隨著生物的身體部位。在生物設計完成之後,電腦實色對的隨著生物的身體部位。在生物設計完成之後,電腦實色對的隨著生物的外型來決定其關部、等物、預計、以及內臟器官等等位置。如果玩家提出類似章色的生物,遊戲音樂則會自動加入觸手的哽性,如果玩家設計出類以辨如類的生物,多擊則會自動尚去任何四肢的隱性不加入鳞片的功能。所以,編輯器的功能非常強大,但同時也極為容易使用。

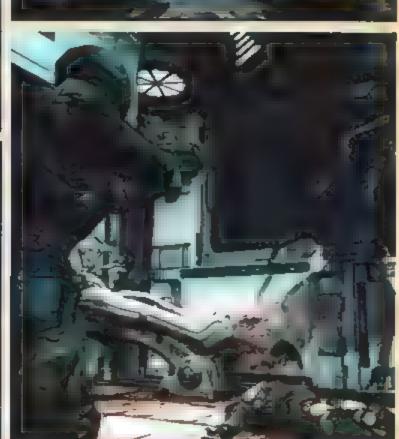
隨著玩家設計的生物在外型以及特質上的多、缺點,該 種族將會稱霸皇球,或是遭到進化的問责。當玩家生物設計

完成之後,玩家便可以馬上看到住物以3D的模式在遊戲世界 種重移動。雖然說絕子的靈形外表看起來真實度並不高,但 是引擎強大的地方在於能夠提供給玩家完全在設計上的自由 度。只要玩家穆像门所及的生物設計,運用遊戲的編輯器都 能夠設計得出來。每論玩家設計出來怎樣形狀的生物,遊戲 的30号擎新萌夠以極為真實的動態動作課該生物栩栩如生的 呈現在圖電上 在會場上面展示時,xil wright無論亂畫出 來怎樣的生物,她都能夠如同附有生命一般在遊戲世界裡面 生活。will whight 意展出了遊戲裡面各種武器的設計。就有 如生物設計 般,玩家也能夠運用編輯器隨性設計遊戲裡面 的各種重轉、武器 在實場上意的展示will whight運用編輯 器的个面,同樣的利用程能上的方式來「裡」出各種武器及 重轉 目前看來,遊戲種園的武器是能夠由玩家自由設計。 但是如何斯夠讓遊戲在 3 (個階段具質純戰性,巴前筆者則 是不得不知 不過,wi whight既然是遊戲界最具盛名的設 計師,也是模擬賴所做的與相,因此圍者並不擔心。









專題

這是一套相當龐大的遊戲,光是觀春遊戲的畫面並不能充 分了解這個遊戲内容有多大。在遊戲一開始玩家將會在畫面上 值看到許多創造生命所必須的元素,包括DNA、蛋白質等等元 素。慢慢的這些元素將會轉變結合成為海中的單細胞生物,隨 著進化的腳步,這些單細胞生物將會轉變成低等的每中生物。 然後進化成為高等生物。所有進化之後的高等生物會開始互相 事霸,到最後,最強壯的一個種族將會成為稱霸星球的霸主。

當然,胞子是一套強調「進化」。史的遊戲,因此玩家所設 計的生物都僅僅是代表著 個進化史上最原始的生物型態而

已。胞子的遊戲引擎有具備有蓋強大的生物進化模擬引擎,玩 家的種族在每一代繁殖的時候都會如同真實世界裡面的生物。 般會出現出少許的變種。變種型態除了外表之外,生物內部各 種生理上的屬性也會有些少許的改變。變種出來的新生物品種 會隨著與環境以及其他生物在星球上的互動而產生達爾文所謂 適者生存的效應。因此,玩家所設計出來的生物很可能在幾下 年之後會完全演變成為迥然不同的樣子。幾乎年的生物進化史 玩家可以經過胞子的引擎在幾天之内就可以盡收眼底。胞子可 以說是一個功能非常強大的生物進化模擬引擎。

不過是胞子的一小部分而已。 在生物的產生類似人類的社會

的第三階段,也就是成為世界 霸主的階段。隨著玩家生物廣 變進化的歷史,玩家所創造的 生物將會擁有不同的體能及科 技上的優點。同樣的,在同一 個世界裡也會有許多電腦所創 造的生物,他們也會擁有與玩 家創造出來的生物擁有迥然不 同的體能及科技, 進而, 廣變出 党全不同的設計組織。在進一 個階段裡面、玩家主要的目的 就是要征服其他在世界上面的 種除,而成為世界霸主。

不调,生物進化模擬只

組織之後,遊戲就會進入所謂

▲當玩家的生物達到一定的智慧時,工具的發明將會將種族帶入一個全新的境界

據Will Wright表示,在遊戲裡園玩家可以進用 多種方式來征服世界上其他的種族,包括武力鬥 第、經濟侵略、以及文化侵略。在征取世界遠方面 在雷場上面will Wright並沒有透露或是展示任何相 關的資訊。不過,依照筆者猜測,遊戲進行的方式 應該是與文明系列租當類似。但是讀者們不要忘 記,胞子是一套以進化為主題的遊戲,因此在這一 個階段遊戲的内容可不像其他的戰略遊戲一般各方 武力都經過平衡設計,而是取決於玩家生物進化之 後產生的優勢。因此。如果玩家的生物進化優勢比 不過電腦,那麼玩家可是毫無勝算的。



▲文明以及科技的發展在遊戲裡面也是一個相當重要的環節

在稱霸世界之後遊戲難道就結束了嗎?非也、非也,在這個階段之後遊戲才剛响的開始。這也就是遊戲的第一階段,宇宙爭霸。由於遊戲遊化史完全由玩家控制,因此每個玩家所創造出來的生物都不一樣,筆者舉利來說,有些生物將會水中的生物,因此其整個文明遊化史都將會在每高萬樓,因此該種生物所居住的星球將會是一個水世界。同樣的,在遊戲裡面也將會有人上星球、寒水星球、沙漠星球等等各種不同的星球。

在這個階段遊戲的規模將會大肆的擴大。胞子將會從 第一、第三階段的單人遊戲 突然轉變成為大型的線上遊戲。當玩家的星球發展到一定的規模之後,星球上面的居民 就會開始與字單裡面其他的世界產生交充。字串裡面其他的 世界也就是其他玩家所設計上來的星球 每當玩家連線的網 際網路上面時,遊戲的引擎就會將玩家的世界曲動的上傳到 胞子的網際何級器上面。胞子的網際伺服器就會如是一個大型的字由模擬器一樣,玩家的星球在這個字面裡面將可以與其他玩家的星球互相「交布」由於每一個星球都返然不同,玩家可以穩定這個个面來看看自己所設計的星球與其他玩家的星球較多之下或績如何

紅來的星球。基本上絕子這無過數產自動上傳及下載遊戲資料,因此所有其他玩家的星球資料都會自動的傳送到玩家的電腦上面。如此一來,玩家可以讓自己的星球在自己電腦上的宇宙進行模擬,而不會真正的影響到其他玩家的宇宙一胞子這套遊戲是今年電子娛樂展的嚴重要的集點之一,即便這套遊戲是不推出,大會卻也情發了最佳創新遊戲大獎給設計的ATT Anight 在遊戲類別一成不變的現今遊戲而場,牽者很喜樂的能夠看到這是有人仍舊在發展蘇新的遊戲創意。













ラベルディタリ 再度復出

《文明帝國四代》這一次在會場上另一個玩家期待的遊戲,同樣的在會場上也是焦點之一。

《文明帝國四代》採取的是近年來即時戰鬥遊戲類型相 當受到歡迎的《英雄》概念〔註:《文明帝國四代》是一個 輪 充制的非即時系統)。所謂的英雄概念就是在遊戲裡面每 一個文明都會擁有數個極具影響力的領導者來帶領一個文 明。這一些領導者就是遊戲裡面的「英雄」。每一個英雄都 會有其優點及缺點,對於整個文明的影響也會有著相當的影 響力。因此,隨著玩家所選擇英雄的不同,遊戲文明發展的 方向也會 则然不同。在會場上展示時,在場人買特地的拿法 國文明來作為範例。在法國文明裡面有兩個英雄可以選擇。 一個是專破崙,另一個則是路易14世。拿破崙是一個運動主 藏者,因此在遊戲裡面由其所帶領的文明將會是以軍事優略 為主要策略。拿破崙所帶領的文明在軍事武器發展上當然也 會比起其他文明要來得先進。反之, 路易14世事以推崇文化 藝術馳名的帝王,因此尤其所帶緬的文明在文化的發展上將。 會比其他文明要先進許多。在四代裡面,文化的影響將會再 度的在遊戲世界裡面有基舉足輕重的地位。除了軍事爭霸之 外,運用文化的影響力玩家的文明也能夠發展成為獨霸一方 的強壓。







▲文明四代的介面採用3D圖形介面,因此玩家可以自由的改學視角



▲在人物以及物件的種類及選擇上四代理面也提供了大量的 選擇

另外, 文明帝國四代、禮面還有著「偉人」的設計。所謂的偉人也就是歷史裡面在各行各業裡面出名的人物。玩家在遊戲裡面無劃城市時得要決定該城市要朝哪一方面發展,例如科技、藝術、文化、軍事、或是商業等五方面。當城市發展到某一個地步時,偉人就會出現在城市之中。這一些偉人將會提供玩家特別的能力或是獎勵。舉例來說,倘若玩家得到商業方值的偉人,那麼與鄰那交易的時候将會更有優勢。如果玩家得到了科技方面的偉人,那麼玩家則可以發展各種其他國家無法得到的科技。

I THE

設計小組在《文明帝國四代》一貫的遊戲內容之外,也加入了許多全新的遊戲特色。首先,在《文明帝國四代》裡面首創了宗教的概念。每一個文明都將可以選擇一個宗教作為該文化的主要信仰,而四代裡面將會有七種宗教可以讓玩家選擇。每一個宗教都會給予玩家不同的優、缺點,對於文化的發展也會有不同的影響。玩家也能夠運用宗教來征服其他的鄰邦,並不一定要使用武力、經費、或是文化的力量。

科技的發展在四代理面也有著全新的革新。在遊戲系列的 前作裡面,科技發展主要是限制於文明發展的時代,也就是 說,如果玩家沒有發展到某個時代,那麼科技也不會繼續的創 新。在四代裡面則沒有時代的限制,遊戲的科技樹將會無限制 的不斷發展,在發展的步驟上也採取多線式的設計。換句話 說,在四代裡面玩家很有可能在中世紀時代就能夠發展出各種 高科技的發明。



▲在四代裡面單隊有多強壯在畫面上是由人物的數量來代 表



▲科技的發展在四代裡完全與前作迥異,科技樹在四代裡面 將不會受到時代的限制







▲在展場書情試玩真是一大享受「

政府的型態在四代裡面採取的則是漸進發展的設計。在以往的遊戲裡面玩家在遊戲的一開始就得要決定政府的型態,在四代裡面玩家政府的型態則是受到玩家在遊戲裡面作出的種種決定的影響。例如玩家在遊戲裡面要是廢除死刑,那麼政府將會朝向人權的方向發展,不過,這項決定也會使得鄰邦的罪犯大量的移民到玩家的國度裡面。玩家種種在政策的決定都會改變政府發展的型態,同樣的,這些政策也會對於其他的國家造成種種的影響。

除了上述的特點之外,《文明帝國四代》選首次使用了嶄新的30引擎,讓玩家能夠自由改變遊戲的視角。在人工智慧方面遊戲也有著相當大的改進,據表示,電腦在四代裡面將不會再像前作那樣靠著作弊的方式來扳倒玩家。四代的人工智慧將會靠實力來與玩家較勁。最後,《文明帝國四代》將會支援多人連線的功能,玩家將可以經過網路與其他玩家對戰。



JUSTEX ELECTRON



▲生體機器的畫風室Prey整個遊戲的風格

SPENDONAT

"Prev"的故事背影相當簡單,在遊戲的一單是主人檢來到了。個個即原本想要對影的處一杯,但是突然往窗外一着,發現綠色的光氣從天用彈,被光氣暗到的重鍊是一一的朝著光順慢慢的網大空身起。突然間,主人發明來到的實際開始解體,所有建築的碎片,應下原本層距離至的人們也都跟對上的牽鍊一樣,一一的朝著天空飛去。原來,這些人們遭到了外里人網架,可是外星人真正的中的每可,則是要主玩家們慢慢的處理。不過這些外星人真正的中的每可,則是要主玩家們慢慢的處理。不過這些外星人既然擔奪鄉與遊戲的主人獨,那麼也也不用與這些外來的不透之者客氣。

Prey 的世界程面。共分為兩個部分,分別是個人的 真實世界以及死後的靈揚世界。在 Prey 的世界程度, 主人緣在死亡之後將會靈鳩出戰,而這時遊數背景将會完全 的轉變到死亡之後的世界。在死亡世界裡看主人緣所殺戮的 對象將會從原本的外星人變成死亡世界之後的亡靈。在死亡 世界裡面,在靈門主要的目的就是要阻止玩家復居,因此, 當玩家的靈魂固到了驅體所在地之後,主人緣便會驅到夏 活。這項特色是其他動作遊戲所沒有的創學,在遊戲裡宣也 算是一個遊戲內容的。播曲

《Prey 提中25億號卡·讓研家大學殺戒,給這一半可

等的來量人一些結果能能 aney 關末在設計上的一大 突厥計是遊戲複画帶卡物理的設計 由於這些關卡不是值於 來量人的大空解複画,便是鄉地球怎然不同的外星世界。因 此,每一個多數裡風的關卡在物理的屬性上都會各自每相大 的差異 例如,在某些關卡裡面將會沒有引力,而其它的關 卡卡是會有民態的引力現象。設計。維主要的無的就是要提 任 個讓玩家亦可產生民動的遊戲舞台,進而達到刺激玩家 王宫等受的效果 功宜的運用物理的作用來作為關末設計的 效果之一讓 Prey 這麼產品的有該要大為提升



Let (by. 1) Little 17.5078

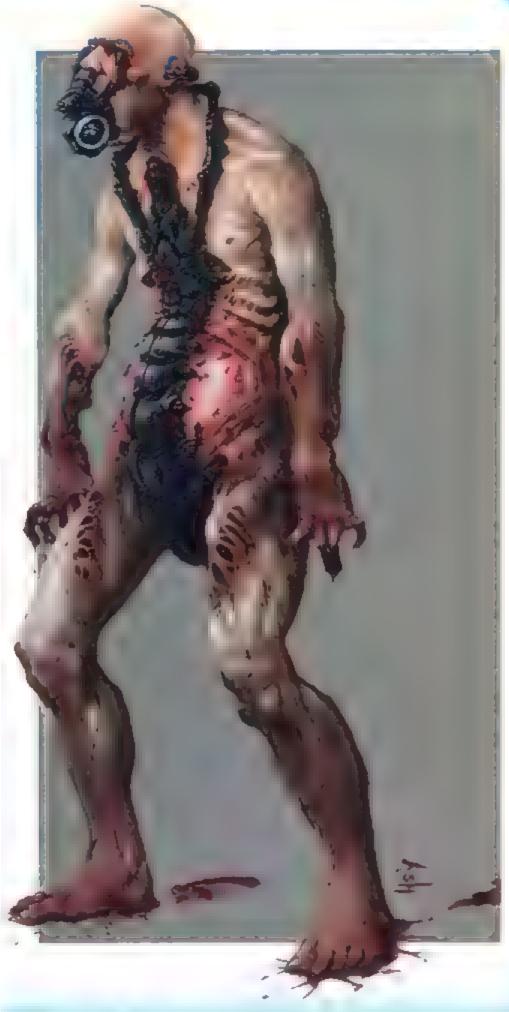
說到物理系統,《Prey》的物理系統讓在場觀費的人全部都設置不已。《Prey》的設計目標是讓遊戲裡面的人物看起來栩栩如生,因此,設計小組在人物的設計以及物理引擎的計算方面下了許多功夫。在會場上面展示時,設計小組特別進行物理表實。當一個人物從樓梯上面翻滾下來的時候,人物的身體以及四肢都會依照樓梯的形狀產生互動效果,因此整體感覺看起來就有如一個真人從樓梯上面滾下來一般。雖然說《Doom 3》也有類似的物理系統,但是《Prey》表現出來的真實度卻可說是更上了一層樓。



▲在Prey的世界裡面到處都有所謂的傳送點・玩家可以巧妙 的使用這些傳送點來攻擊敵人

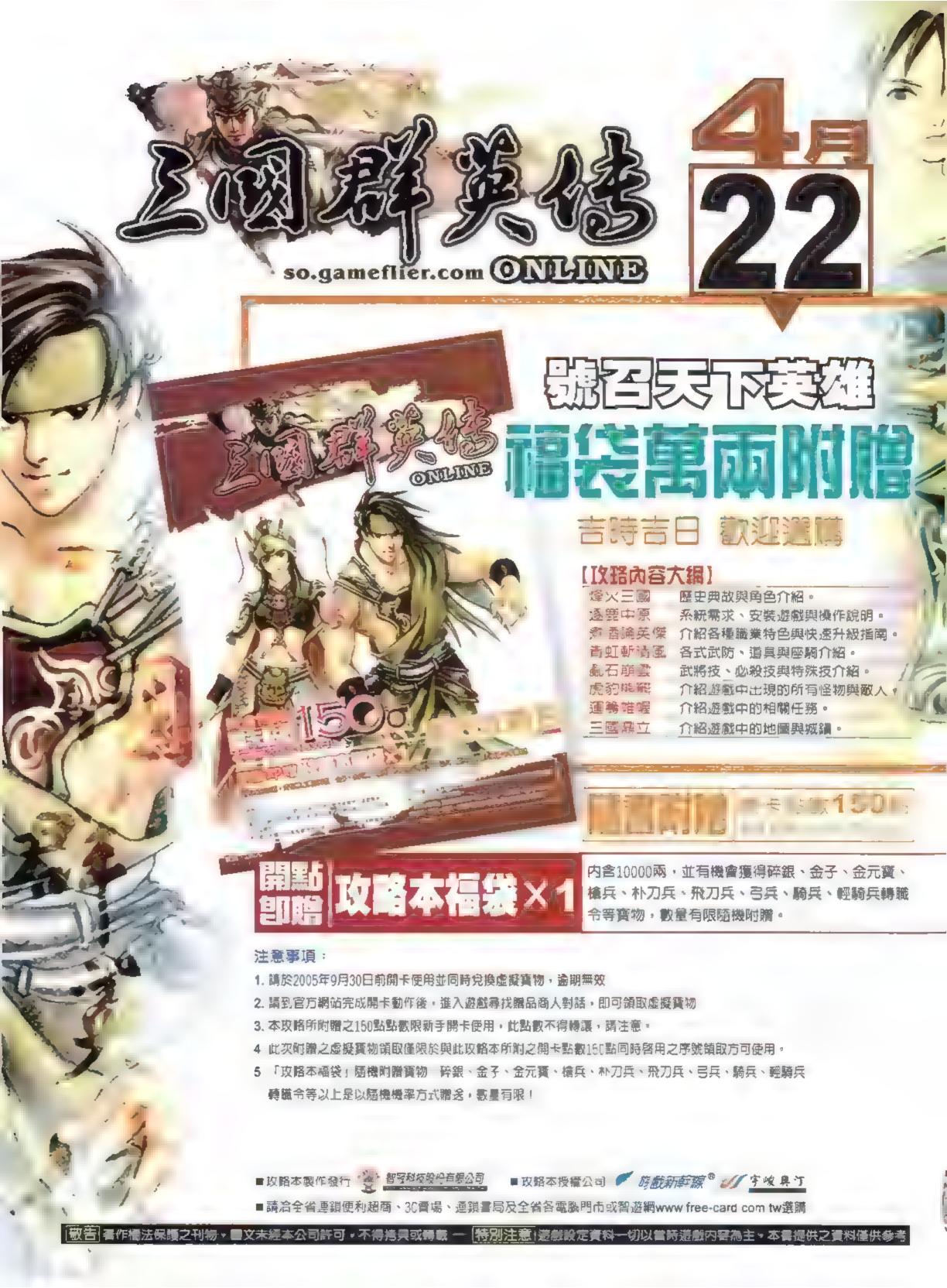


▲經過傳送點邁向末知的外星人世界



Prey 是一套相當血程、暴力的產品,在會場上面展示時再血程度簡直是讓 Doom 3 直套產品相較之下變得。兒科/每銷是數情的內容或是數人造型的設計等等,設計。組無不必認可以及血程為前提,每所不用其極的想需辦法讓玩家倒盡胃口。看來,大部分的玩家對於暴力及血腥的遊戲內容已然產生了一定的免疫力,但是 Prey》的內容可說是前所未見的暴力新境界 看來這套遊戲絕對是一套能夠與《Doom 3》勢均力數的強檔產品。

在出聞其聲的不見其影的十年後, Prey》終於在這次的 會場上面時玩家正式介面,並且先別了其一直以來率與軟體的 語名。有趣的是,另外一套有名的齊氣軟體Duke Nukem Forever在這次的展覽上面仍舊沒有任何的蹤跡。不過從 Prey 這次在會場上面所造成的風潮看來,在推出之後這將 會是一套将3D動作遊戲帶入全新境界的產品。







STATE OF THE PROPERTY OF THE P

775

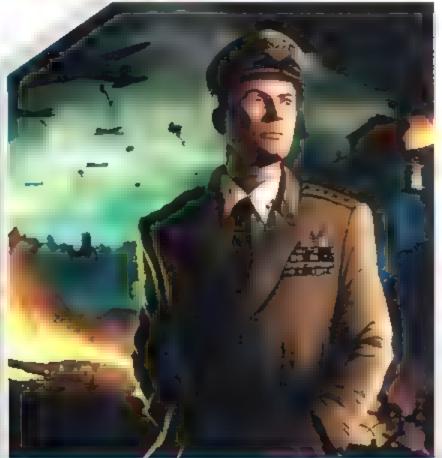
撰稿作家: Bishop

⑤製作公司 : Sierra Entertainment

代理公司 雙几匝環球係, 匝娜

遊戲類型 即時戰略(RTS)

使碟空間、光碟機 4倍速CD-ROM光碟機、支援DirectX 9c 的 64 MB AGP 顯示卡 DirectX 9 0c以上、DirectX 9 0c相容音数卡



世紀爭獨工

這個月也是很忙的一個月,除了工作之外,還要趕稿、報稅,家 裡又養了小貓,在諸多雜事之下還是要努力把遊戲評論寫出來實在是一件很辛苦的事情(每個喜歡拖搞的作家都喜歡用的理由),要是能夠多點 時間的應該審更好,可惜每個人每天就只有二十四個小時。不會更多也 不會更少,不過就算每天多給個一小時,應該還是逃不了拖稿的命運。 (拖稿成性)

超大型即時戰略遊戲

随著每個遊戲強調的要素不同,其所呈現出來的感覺也會完全不同。《世紀爭霸》本身就是一個根好的例子,整個遊戲充滿著戰略遊戲般的要素,再加上即時數略遊戲的繁奏感,讓遊戲呈現出異於其他遊戲的體驗:這次一世界爭霸!!給予人的感覺更傾向戰略遊戲,無論是在資戶的取得上、利用上,還是佔領區域成為自己的夢媽,或是建築物的配置與擺設上都需要經過計算。雖然不是說不是像就無去戰勝歌人,但要是不謹慎的話很有可能會影響到將來的發展或是戰局,這個影響大多不是立即的,可能是漸進式或是間接的,而這些問題都存在於各個戰略性質的遊戲裡,不過以一個即時戰略遊戲來講,要是過程太冗長這些問題都可能被密略至至在沒有察覺的情况下輸掉了一場遊戲。而一世紀爭霸一就是一個不折不扣的趙大型即時戰略遊戲,具備了即時戰略的速度感與戰略遊戲的複雜度。





很輕易的獲得大量的優勢











冗長的遊戲流程

在遊戲裡頭,一共有十四個民族與十五個時代,雖然在每 個種族上都有其特色與不同之處,但是大致上還是與《世紀》 霸》系列作有署相當類似的感覺。在一個遊戲裡面放置這麼多 可供遊玩的選擇的確是一件不錯的事情,但如果把這個問題遷 到即時戰略上,那可能不是個好主意,在《世界爭霸[]》裡的 隊特性,以及實源利用,真的不是可以快速上手的遊戲。相較 於受歡迎的《擴獸爭霸》系列是完全不同的類型。遊戲裡面提 供了最多十五個時代可供升級,而每一個時代的升級至少必須 要研發六種不同的當代科技才能夠無級到下一個時代,而研究 **喜些科技除了必要建築之外,還需要科技點數,這些科技點數** 則是需要靠不同的建築物來進行生產。在設計上雖然是很有創 意的,但是實際上並不是進壓方更,玩家除了升級,製造部隊 之外,還得要兼顧自己資原的分配,其複雜程度已經過近戰略 遊戲的程度,而非一般即時戰略遊戲可以比疑,而這些過程並 不見得會為遊戲提供更多的樂趣,當然這些部分的確為遊戲提 供了許多真實性,但是這麼做對於大多數的玩家而言並不是一 項便利的設計,只會讓人感覺更不友善,在《世紀多辭》裡如 果想要到達得。應手的程度、首先玩家可能必須要花上不少時 間來研究每一個時代的兵種以及科技發展,這些問題加起來真

的讓這個遊戲一點都不簡單。從頭到尾一共有十五個時代,而 每個時代依照軍事、經濟、帝國主義共劃分出十二種科技、全 部共有一百八十種科技研發,如果對於這些科技沒有 個通離 的瞭解,那是不可能隨心所欲的進行遏款遊戲的。相對於《魔 獸》系列的快節奏,與簡易的操作方式,《世紀李寶》走的路 線是龐大的帝國,複雜的流程,與緩慢的節奏。雖然製作小組 設計了十五個時代,讓玩家能夠體驗到時代變歷上的差異與各 種文明力量的差別,不過溫壓龐大的遊戲是很難讓人馬上體會 至,遊戲本粵的樂趣的。





狡詐的電腦AI

遊戲中電腦AI可以說是相當狡猾的。建築上總是相當并然有 序,感覺就像按著已經規劃好的建築圖下先進行建造設。而 進攻上,電腦AI總是會由你防禦最弱的地方進行及繫, 試圖由這些扁洞來突破整個局勢。這個精品的使是在 簡單的電腦也有相同的表現,製作人員顯然在這方面 下了不少功夫,企圖讓玩家們享受到充分的挫折, 這些電腦AI除了事挑請同之外也不笨,如果玩家接 「連三的在同樣的地點檔下電腦的攻擊,在糾過緩 次失敗後電腦會選擇由不同的地點進行攻擊,並非 單純的由同一地點進行攻擊,就這方面來看電腦AI的 確是相當處秀的,不過我想並非所有抗家都臺歡與選種校 猾的電腦AI對戰,享受失敗的控敗感,再加上複雜的遊戲內 容,相信許多玩家在享受到遊戲樂趣之前便已經被這些障礙所擊 倒了。再者,遊戲裡各單位間的路徑搜尋並不是相當聰明,往往 當玩家下達命令之後,這些單位會在原地移動一下才進行編隊。 這樣情况尤其容易出現在多種不同部隊混和進行編隊時。

繁雜的資源與配置

在即時戰略裡頭,並不是資源越多就一定變化愈多或是更好玩,邁點可以由《廳獸爭霸三》得到完美的例證,在《廳獸爭霸》中只每金礦與木材兩種資源需要不斷開採,而單位本身則需要耗費食物,食物可以由自己的農舍或層屋所提供,只要農舍或層屋充足就可以維持單位存在。在《世紀爭霸》中運用的資源種類繁多多達九種,其中最底下兩種資源則是會隨著時代的變化與科技開發不同而相對的產生變化,會隨著時代的變化而被取代,所以每當提升到一個新的時代時,就要注卷手上是否有多餘的資源,在升級前盡量把用不著的資源在市場裡變體掉。這些資源的管理以及需要玩家去主意的細節部分與人員分配會隨著資源數目而增加,雖然遊戲裡新增了人員管理員這份新系統,讓玩家知道目前各種資源開採的情况以及開採人數,還有目前沒有事做的空閒人手,讓玩家在農民與資源的管

理上能夠快速的睁解情況與分配資原,但是這樣做還是冤除不了遊戲資源過多的事實,雖然在第一時期就可以建造市場購買缺乏的資原,不過這樣做只能應急,真的需要大量的資原時還是要靠玩家不斷的累積資源才能免於匮乏。到了遊戲後期會需要使用到一些特殊的資源,像是鈾或是石油等原料,這些原料都無去由自然界直接取得,必須倚賴特殊建築物來進行關採,雖然看起來並不是什麼大不了的事,但是筆者倒是在資源採集上遇到一個令人吐血的狀況,由於取得新資源需要蓋新的設施,因此也需要專匿新的地點,但是所有所有地點都不符合建築條件,在考慮許久之後決定摧毀之前蓋下的建築物,沒想到還是出現同樣的訊息,不能造新的建築物…這樣的設計真是令人匪夷所思,難到真的要去市場大量真進嗎?真的是太四(四次2)了。



書面與前級相比並沒有太大的進度,在人物動作的 小動畫上也路翻儘硬。特 效上用掉太多資源,容易 這成系統異線。



除了某些民族的音樂比較 突出之外,其他配樂水準 平平,在人物語音上只有 一種語音、相當單調與缺 乏機化性。



基外でもフライを言言的 人員管理系統等決定義達 部隊的書職系統・但主於 至韓國於電大・所以在提 作工並沒有多大的改善。



程外接有整個的歷史背景 名克罕麗大的遊戲不容。 但是都華法斯遊戲控節出 相對的是所。



操控情

内容雖然豐富,但 卻讓人有太過飽和 的感覺,在各方面 過度強調的結果。 反倒讓遊戲的可玩 性下降

世紀爭霸之模擬城市

在大多數的即時戰略裡建築物都沒有特殊的限制,除了《終極動員令》或者是《星每爭霸》裡的神族與《魔獸爭霸》裡的不死族等等必須要將建築物建在特定的區域或者是相鄰的建築物旁,不過這些限制都還什麼大不了的,但是在《世紀爭霸》中建築物通常除了有其資源上的限制之外,還會有個建築限制,不能太靠近特定建築物,或者是每邊,或其他



特殊條件,在邊樣的限制上玩家並不能夠隨意的建築自己的建築物,必須要有所規劃,安排建築物的企識以及數量,達對遊戲而言又是另外一項不方便的地方,常常一大片多出來的空地,但是都沒有辦法蓋建築物,當然貪庫、兵營或是防禦性建築則比較沒有邊些限制,但是然是為難問題就夠令人頭痛了,以在的遊戲大多不會強迫玩家必須要如何去安排其建築物位體,但是《世紀爭霸》卻嚴格的要求玩家必須要遵守邊條規則,真的是令人大感失望的一項設計。攜到打一個即時戰略也像是在玩《模擬城市》。雖然在任何即時戰略遊戲裡面經過一段時間的實練後,許多即時戰略高手在遊戲中建造建築物會依照一定的建築理論來建造自己的區域,就像把防禦力或是中比較多的建築物擺在外側,而具有攻擊性或是重要性的建築物則是放置在其後方,用來保護邊個重要的建築;或是建築時會以同心圖的方式來進行建築,讓防禦醬能夠順利往外擴張,以達到攻防體的效果,或是將自己的區域倚蓄特殊地形而建造,以及然地形為屏障有效阻擋敵人的侵入,然而,雖然結果都是經過高度計算後而得到的建築外型與結果。但是在選擇性上面的截然不同,真正好的設計應該能夠包容更多使用者個習慣才是最好的,而非強迫玩家定要朝向某個特定的方向去做。或是限制玩家的作為,邊樣的作去反倒是讓遊戲本身變得更不人性與個種。

結論

《世紀爭霸》可以說將即時戰略帶向另外一個不同的方向,相對於為人所熟知的《魔獸爭霸》系列,在遊戲裡的設定以真實性和歷史為訴求,並且塑造出一個跨世代的人類文明發展史,在規模上與其他即時戰略遊戲相較都要來得大上許多,嚴大人數甚至可以到達八百人;由石器時代專著鐵鎚的人類到未來開著機中的戰鬥部隊,都將是遊戲裡頭可以遊玩的單位。在劇情模式裡,甚至以曾經發生在歷史上各民族的故事為主,這樣的設計將即時戰略帶向不同的方向,吸引不同的族群的愛好玩家。雖然製作小組在整體上面花了相當多的精神在各方面進行調整與加強,其中也不乏好用的新系統,比如人員管理系統或是書籤系統,可以讓玩家迅速瞭解到目前的狀况,並且處理當前重要的問題,這些努力都試圖讓遊戲看起來盡善盡美,但是實際上還是讓人感覺太過於魔大與飽和,讓遊戲並不是相當容易上手,與目前最受歡迎的即時戰略遊戲相較之下仍有一定的差距在,而這個走向的即時戰略將來的發展會如何,這個答案可能不是短時間內能看出來的,只能靠玩家們的選擇來決定到底是哪一種類型比較受歡迎。

上手指南

- ① 遊戲一開始可以先和簡單的電腦 進行對戰,或是藉由電腦的教學 步驟來熟悉遊戲。
- ②在一開始可以先預留一些空間, 以利之後某些特殊建築建造需
- 3 主要基本資源可以集中多一點人 下去進行採集·而最底下兩種次
- 4 升級條件為提升六個以上的當代 科技,當玩家滿足條件並且擁有 足夠的科技點數時,可以按下中 央的按鈕進行升級。
- 5 擁有斥候時記得常派出去偵察。 在尋找資源以及偵察敵情都很方 便。



評遊戲

世紀爭戰?

撰稿作家: NowShow

◎製作公司: Irrational Games

⑥代理公司:利迪娜

遊戲類型:第一人稱射擊(FPS)

◎建議售價:NT\$ 1,100

『基本配簿:Win 2000/XP、CPU 1.2GMHz、256MB RAM、32MB記憶體之題示卡、2GB硬碟空間





床頭音響放著輕柔的爵士樂聲,你還在耳酣夢熟,突然,手機聲響把你從夢中抽雕 夜色漆黑,在你駕車來到現場時,已經在車上聽取了一場簡報:一名瘋狂的歹徒,挟持了加油站旁的便利超商,手中握有鋒利的水果刀刃,和一名可憐的便利商店店員。透過纜線攝影機的觀察,你發現歹徒身上濕淋,一旁店員受無辜牽連,早已臉色蒼白 這時,異聲才道出,原來在你抵達現場前幾分鐘,歹徒早已不耐與聲方僵持,以繼裝汽油往頭頂澆淋,据言引火自焚。驚方掩蓋實情時有所聞,但面對當前窘境,你必需在隊友與人質安全當中,快速擬定決策。

SWAT是從真人演出開始

《SWAT》特殊武器戰術部隊,專門應付一般警察無法面對的傷持狀兒,對於殲滅歹徒、解救人饋、反恐行動,有相當快速精良的效率,因此,是每個國家警察的重要編制。《SWAT》不且在警隊內倍受重視,同時也是錢光燈追逐的無點,與匪徒攻防過程,時而会上新聞畫面、報紙頒條,早已屢兒不鮮。娛樂媒體自是不會放過這群貼近民業的特殊部隊,龜影裡一遇上警匪槍戰,就非得搬出《SWAT》部隊進行突襲不可,震應敬捷行動,搭配俐著身手,為視覺上帶來很大的享受。而在遊戲界,以《SWAT》為主題製作遊戲的,應屬SIERRA公司96年的《警察故事5 Police Quest 5: SWAT》,透同時也是公認的《SWAT》萬款作品。當時的遊戲界,要延著一股更人演出,大容量光碟的風朝,包括著名的《等七訪客》、《11小時』、

《狩魔獵人2:心雕》都使用了相同的技術,《整察故事》系列也以此稱道翼立。筆者還依稀記得,當時有一關是必須應付。位瘋狂的老太婆,玩家得擬定策略,並試圖與她溝通思旋,雖然在《SWAT4》中也有同樣的情境,不過,那

時候遊戲的黨際成分透遠超過動作。



▶ 開前動畫演繹了攻堅的釋彩行動



▶ 警方和媒體會在外守候玩家的一舉一動。

SWAT4推出讓人跌破眼鏡

《SWAT2》在98年推出,改以即時戰略的操作模式,充分展現出《SWAT》的裝備應用,與敵我對峙的攻防快感,雖然整體在評價上不高,但仍是醍醐味一个定的一款遊戲。到了2000年,大部份遊戲,幾乎都以第一人稱的模式呈現,《SWAT3》當然也不可免給的找到了該至列最貼近真實的表現模式,並且將《Police Quest》這個主標題拿掉,正式以《SWAT》取而代之,然而,《SWAT3》的複雜操作,卻讓不少玩家在開戰前就望之卻步,過度擬真的特性,反而是减弱遊戲性的致命傷。《SWAT3》銷量並不理想,很多人都認為《SWAT》

不會再有續作誕生,而在開發權機將易主後,來到了Irrational Games的手上。並且在2005年的春季,為玩家帶來了《SWAT》的續作。

OLICE

314

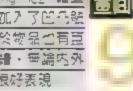


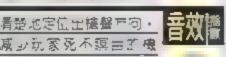
擎製作·加入了的名號 圖特效,對於物品也有更 紐晉團的描譜·靈論吃外 場響·都有根好表現

青楚地定位出榜磐下向・

選・豐富計音響情次・発

環境普敦也不會聯帶









· 酚 数41的 倡導對 55。

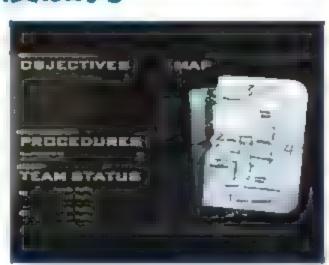




忠實傳還擔任SWAT 生死搏命闡的快 感・如果你是喜歡 SWAT系列的玩家。 那你一定會覺得 SWAT4棒透了

王牌開發引擎的背後加持

《SWAT4》盡可能的囊括了目前當紅的開 發引擎,牆圖方面的Unreal Engine 2,幾乎 不用醫述· >> 《 屬域幻境 2 》 閩名的 5 擊,幾 乎可視為視覺瑰麗的保證・雖然已有Jnreal Engine 3公佈進行接替。但持續擴充的程式 模組,以及趨於穩定国需求平民化的表現,仍 不减開發團隊的青睞。物理引擎採用有名的 Havok、畫款曾讓《江湖本色》等大作綻放異 彩,更增添了《SwAT4》在真實性與臨場感上 的表現。多角度攝影 - 多視窗呈現一直以來都



▶▶地圖的參考價值並不高

存在於電影界,但沒有被廣泛採用的原因,不外平是好萊塢的電影製作人,認為觀象多 有辦法分神去注意到每一個視窗内的細節。然而,遏艨的鐵建已被打破,70年代後出生 的電玩世代,對於同時間接收多畫面訊思,有著與生俱來的輕鬆能力,而應群小傢伙。 早已成為社會上的中流砥柱,不但加速了固有體制的運行,甚至在娛樂面,也迫使其在 節奏步調上,加快以往許多。遊戲本身就具有多重資訊嚴壓縮於單一畫面的特性,這是 促使電玩世代能夠多工工作的主因・不過・真正採用多視靈製作的遊戲・並不常見。

還是冤不了手忙腳亂

《SwAT4》為了一改三代中令人詬病的複雜指令,而使用了多視窗,來達到單 隊,單一指令的效果。的確有助於讓每一個單位,能確切的運行指令,也不至於讓玩家 手忙腳亂,更透過多視窗的呈現,可以清楚辨析每個單位自前狀兒。雖然《SWAT4》藉 此關化操作,不過仍沒有到達平易近人的程度,或多或少是取决於《SWAT》本身設定。 以及目標玩家群。一般玩家縱使通過了練習模式,也至多是執悉基本操作,對戰略戰術 的運用,遊戲提點並不多,導致玩家一開始,定會讓所有單位都凑在一塊,如此一來, 《SWAT》最為著重的策略性,就大大的减半了。

結語

《SWAT4》幾平把《SWAT》可能面臨的任務,都搬到電腦螢幕前,擬真程度自是不 在話下,當然,遊戲對於難度的要求,也自是甚高。除了不能隨意對人質開稿外,對於 歹徒,也必須確定對方有拔槍瞄準的動作才能開火,這對玩慣見人就殺的FPS遊戲的玩 家來講,無疑是種折磨。但當對介面有充分了解,敵人動線摸熱,隊員指揮調度習慣 後,《SwAT4》讓人著迷的風味,就會慢慢地發散出來,當然,玩家也得投資不少時間 進去。《SWAT4》不同於一般FPS遊戲以殺戮為取向,也不等於《間諜遊戲》那類單人潛 入題材,它著園在小隊默契、指揮調度等策略層面上,嚴格說來,是一款披著FPS外皮 的戰術策略遊戲,若想體驗一下,筆者開頭所描繪出的《SWAT》生活情境,《SWAT4》 將提供一個很好的選擇,但如果只是把《SWAT4》當成慢速的《絕對武力》·除了會抱怨 遊戲中不能跳之外,還會對於遲緩的節奏感到不耐,因此,面對這樣的玩家,筆者建議 還是直接去玩《絕對武力》,享受林离的快感吧!

上手指南

- ①面對頑固不屈的平民,最好的方 法不是吼叫,而是用電擊使他們 安静。
- 2 電眼攝影機是自己必須帶上的裝
- ③ 狹窄的地方,換上,手槍,更有 * 露活應對 ·
- 4 分隊下令最好是由不同入口。同 時包圍一個點,而不是去爛別攻 堅 。
- 5 攻堅千萬不要跑第一,電腦死了 還是可以過關。你死了一定不 行



記憶

撰稿作家 金名志

委下公司 Eugen Systems

發行公司 ATARI

代理公司 英寶格

遊割類型 即時戰路(RTS)

建語售價 NTS 990

基本配摘 P4 1 5G以上、記憶體 256MB、華玉卡 64MB 便便空間 3GB以上、DirectX DirectX 9 0b以上



首先要澄清本文記載的處理器最低配備才是正確的,中文網站上P4-2.5的要求跟其他部分等級並不搭,英文原版說明書上記載的也是1.5,依照國内網友留言對《火線交鋒》配備要求過高額有怨言來看,中文版代理商恐怕因為這個錯譯而損失了不少生意。軍事小說家Dale Brown與法國的遊戲公司Eugen Systems兩相結合,文字敘述本來就像戲劇般拍人心弦,又在藝術天分極高的四面國具要出許多的視園區標,小說來所寫的風情和問題而且景所繪製的遊戲畫面交織而成的作品,底下我們一起來分享。

世界的末日即將到來?

白金羹富被炸掉啦?白富被炸掉啦?外星人終於來解放地 球子嗎?哪一部電影要文質世界未日?都不是,原來這些都是 遊戲的宣傳手去。但是週書面就是擬真到足以讓人有繼身電影 院的快感!不著於宿舊,又隱隱契含當世界大勢!能源大亨們 企圖問時起義永遠支配全世界?看看現在俄羅斯和美國,再想 想台灣,還具有那麼點味道!過齡局 開始宛如電代電子等疑 。說般展開,暗殺與恐怖攻擊蔓延全世界 在遊戲中玩家可以 接觸到兩個種族,美國與猛禽特證部隊,玩家身為猛禽的戰場 指揮官,一開始當然是與美國正規軍一同作戰,使用正規武 器。劇情模式進展到中期之後,開始走入科幻,電質系統的引 入,一個個步兵都成了機器戰警,因為這價周息被美國政府捨 築的YF23在遊戲裡復舌?園把白宮給炸了?到底遊戲製作簡是 反戰還是好戰阿?真是讓人摸不著腦袋,不過遊戲的政台立場 不重要,重要的還是遊戲要好玩才有生存空間!為了讓遊戲的 場景能夠更接近真實的甚戰,還有那些雕樑影構設績美建築物 的最適觀爾角度,遊戲的視角限制似乎是刻意的。否則以目前 3DS 擎之發達,遊戲的模型不論建築物或是單位都可以打造至



▲YES 愛國者飛彈成功擱載

眼前也不會變形,就算是無線電或口袋都做得出來的遊戲卻不能轉動視角一定是個陰謀。大致上遊戲可以靠一指神功來控制,單位會自動依照回前情况調整,但並不是像《戰鏈》一般可以做透近武器的切換,僅僅是會自動攻擊視野內的敵人便是。









遙建樂物怎麽遙麽寫實了 遙爆炸總堂很驚人啊,在 蓋面上遊戲春可以說是費 墨笛也



全程語音·音双心相當具 有案態力·古典營茲樂等 則起了動情的問疑奉戰爭 的無力



・ 鏡視角和快速鍵不夠整 点・在間時戰路遊戲程時 簡是分わか争・追標實調 得有點器



本作的大容 突度毫無疑問 定以拿來拍鐵影,應效地 把源實生活與科如結合在 一起,這個菜構造很有發 展門



平均指数

遊戲內涵比其他遊戲來得深 確實 足以吸引追求另一種刺激的玩家來加入違款遊戲

完全不同型態的戰爭



▲瞄準、落下、散布病毒

在每一個嶄新設定中看到巧思

但遊戲也未必是一面倒,建築物設定裡最強的是聯合軍,也就是能源大亨組成的 恐怖份子。空軍能夠同時攻擊所有單位,終極武器的數字最多,只能用炸得很爽來形 容。步兵升級後可以變換裝備。因此多生產不會浪費,所以也是步兵RuSH的第一選擇。 雌鹿直昇機 開始就是兩用,移動來度又快,升級之後更可三用,還可以運輸步兵,而 且聯合軍需要將基地升級一次,果然是恐怖份子,偷雞模狗的本事最多了。美國很差 嗎?倒也不是,比起恐怖份子和特種部隊的靈活,正規軍的靑途少多了,但是用途雖 少,假如是同等數室同等用途的軍種來相比,美國卻是嚴強的。所以只要具種生產得 好,還是能夠擋住另外兩族的攻勢。加上艾布蘭戰重、優仇者和阿帕契的交互搭配,假 如是即時戰略遊戲的熟手從美國開始一定覺得很親切,看到另外為族的神奇戰分也不會 覺得傻眼啦。只要好好得以兵種相剋來操作就萬年一失。截重要罰重要的是,遊戲雖然 用二台車就可以處理。由田來降低資源獲得的重要性,可是。由出的養學普遍不足,遊戲一 開始就應該要兩礦三礦的瘋狂採由才不會生產落後,遊戲還有步兵候會制度,只要摧毀 建築物或是重輛都可以用步兵把敵人留下的傷事俘虜,放到醫院裡還可以護護握!真不 愧是是犯罪者,勒索和收保護費是由田以外另一種生財之道。總之 火線交鋒 所增的 的這些新元素都便遊戲方式產生了極大的變革,只有競農參與才能明中這些。地方帶來 的衝擊。



上手指南

- ①一個并三台車,至少維持兩井, 加上醫院滿額或開第三井。
- ②猛禽需要前線指揮中心,美軍與聯合軍則需要配合電廠蓋建築物
- 3 空的并和煉油廠可以雷撑
- 4 兵種臨戰幾秒鐘就分勝負・匿蹤 慎查或空略很重要。
- 5 不要朝有防禦塔或防空飛彈的地 方去、相剋嚴重,一定打不赢
- 6 善用佔領,可以賺錢。



評遊戲

火線交鋒

遊戲類型:角色扮演 (RPG)

◎建議集價:NT\$ 1080

基本配備 - PentiumIII 1G、512MB RAM、Direct X9 0以上、2GB以上硬體空間



一种一种一种

前作《神諭》給人的印象,好人跟壞人非常鮮明,但這次 外傳中神授者跟受咒者原本勢不兩立,但因為總總因素使得神 授者跟受咒者死亡騎士命運緊緊的結合在一起,創新的劇情使 得原本好壞分明的遊戲變得複雜渾沌,到底這二個人如何解開 這個詛咒,多重任務的選擇更是引發不同的結局,值得令大家 去探索一番。

以前作神諭的延續為故事背景

一開始故事設定是延續前作《神諭》的劇情,故事架構是發生前作年代的20年之後,在外傳中玩家的角色是一位神授者的傷徒,結果遭受死艱去帥與術士的天譴,被關在監獄中,在超咒之下你的命運是跟一位邪惡的死亡騎士相連繫,有苦說不出之下只好跟死亡騎士一起想辦去進出監獄,為了解開死亡騎士銀你的心連結在一起的束縛,你必負開始逃出監獄還要進入整曬的世界摧毀整曬山器,以解開你跟死亡騎士的組咒,在過程當中會遇到不一樣的人也會接到不同的任務。甚至還要時時刻刻的被死羰去師習喚,幫他尋找水晶,每一道關卡都是困難重重,這也是你和死亡騎士的宿命。



▲重對敵人大學的進攻使用大範圍技能能有效阻擋



▲並須屬助小惡鬼受傷的朋友



▲第一章的學覺塞繆爾

遊戲畫面跟内容



▲進入第三章的強畫關係亡騎士身影



遊戲書面承襲以任初5 琴 以單色調賞為背景·讓人 感受黑暗勢力所帶來的壓 追氣息





遊戲的介蔵排草簡單的 遊·操作除了幾個點鍵型 須料記外·大致上選盟容 易工手。



平均指數

遊戲多元化的任務 課劇情是喜歡深度 內容的玩家。及曼 動腦玩家的最佳選



音效可稱一般,針對每臺 關本背景音樂也會有所不同,但每個"人"是有各個 特色的語音表現





遊戲不容豐富,在遊戲中 每遊職卡哥堡任孫都州表 遊戲如電的走向,自環境 相扣

任務的重要性跟延續

在《神諭外傳》中,並非只是單純的遺櫃主線任務而演進,有時過程中會接到不同戰場的讓點,進而可以承接戰場NPC的任務。經過每個章節的不同隨著等級的升等,戰場的困難度也會增加,在第一章的人元素森林的通道戰場讓匙位在西南同產中,在解完所有任務之後再前往西南同產時,才發現在路主中會有一道火焰的裂痕使得玩家不能夠進入,邊時必須利用傳送三角錐才能進入,但在有些關卡的任務並沒有完全解開使得人物本身無法得到這物件,因此也說明選擇任務的重要性,如果選擇的任務沒解開,就會發生無法解決下一道任務的情形,也就是,若沒取得傳送三角錐就無法通過裂痕,而同產也無法進入,那麼戰場6的通道讓匙就拿不到,進而影響之前在戰場1對於戰場NPC所承接的任務沒辦法達成,所以在選擇任務時就必須思考一下如何完成任務,才不會造成許多任務無法解開。

獨特的NPC語音設定

遊戲除了重視劇情内容外,在音樂方面頗能突顯出身歷其境的感受,可見到製作。 如相在音樂跟效果方面的用心製作,如每一個章節的背景音樂會隨著事件跟任務搭配不同風格的音樂,像在戰場一時是使用認識的音樂令人聽到毛傳悚然,而戰場三的音樂又與戰場一不相同是採用輕鬆休閒又帶點驚悚的音樂,再搭配一群骷髅人在面前晃來晃去,也足夠令人神經緊繃了。遊戲中最特別的設計在於製作小組很認真的根據每個NPC的個性,配上不同的語音,著實突顯每個NPC的個性。不同的場票搭配不同的效果及音樂更能表達遊戲中的緊張與驚悚,也能使玩家更有動力去探索每道關卡。

操作性略顯不足

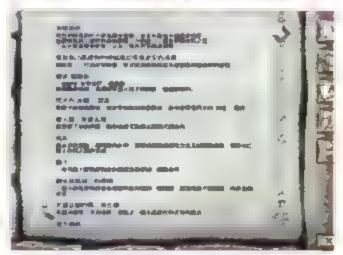
一款遊戲中最庄重的藥過於操作的便利性,沒有易上手的操作,再好的遊戲內容都會大打折扣。本作的操作介面淺顯易懂也容易上手,但唯一感到不足之處在於團隊中玩家與死亡騎士的熟鍵不能同時使用,只能出現一個角色的熟鍵,也使得在戰鬥過程中容易手忙腳亂造成陣亡的慘况,在設計時官方似乎也發現這個缺點,於是在遊戲中加設一個熟鍵空白鍵來暫停遊戲的進行,可以在任何情况之下暫停,以利補血或者解决陷阱的任務,雖然仍有些麻煩,但大致可以接受。在畫面視角方面,雖然沒有360度視角,但在滑鼠的掌控之下可以對人物大小縮放自如,不過要是游標不小心滑到畫面的四個角,視角會隨著游標跑掉畫面就會一片漆黑。

結論

一款遊戲難兒會有些許BUG,只要不影響遊戲之下尚可接受。《神論外傳》其實也沒有幾個重大BJG,除了在兵營的鐵匠關卡,因為鐵匠卡在牆壁中,僅管近攻或遠攻都無動於衷。也使鐵匠的任務形同無解,還有一些怪物在地圖上會卡在石縫中不易分辨,好在利用遠攻就能輕鬆解决,這些,BJG嚴格來說言在不會影響遊戲劇情,但在完美主義作祟之下。官方在希望遊戲能得到玩家的青睞的同時。也要正視這些小BUG,才是遊戲長久之道。



▲使用法師技能園園歌可以大範圍攻擊



▲與不同NPC對話可以學到不同的技能

上手指南

- ①使用ALT鍵可以將物品顯示以利方 便接取。
- ②在打薩兩巫師時必須先學留法師 的攻擊技能,再將與設為主要技 能不斷放技能就能將巫師打垮。
- 3 為了避免和不必要的怪物戰鬥可 以選擇和平方式C鍵。
- 4 編匙往往藏在看不到的角落。多 翻翻箱子底下也許會有收穫。





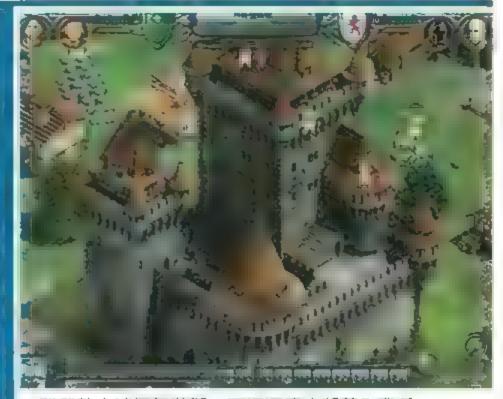




說到中世紀歐洲,各位讀者會想起什麼呢?此時的歐洲在西羅馬 帝國滅亡之後,日耳曼人的各部族便在此落地生根,建立了許許多多 小邦,政治上可說是處於極端分裂的狀態:相反的,雖然東方有以君 士坦丁堡(拜占庭)為信仰中心的「東正教」:回教的勢力也從中亞、 北非而逐步擴張到伊比利半島,但歐洲大多數地區仍統一於天主教的 信仰下,以梵諦岡的教皇為整個信仰體系的領袖。《光榮武士》 (Knights of Honor)正是一款以中世紀歐洲為背景,融合策略與即時 戰略的作品・玩家在這個複雜的環境中,要想辦法帶領自己的王國邁 向鼎盛,以取得「歐洲最偉大皇帝」的頭銜為目標。

騎士為一切的根本

化酸衍生物 网络是美国农民 化电影 化电影 1000 PERMITTED THE PROPERTY OF THE PERMITTED THE PERMITTE



▲雖然敵方城堡很壯觀,不過遲旱也將落入我手。

明槍易躲,暗箭難防

《光榮武士》無論在戰略或戰爭視野下,一概都以即時制 進行。遊戲中有一種資源,分別是金錢、虔誠信仰及圖書。金 錢的重要不用再多說。本作有「通貨簡脹」的設計,通貨膨脹 會成為國庫的支出,國庫積存了越多的黃金,通貨膨脹紊就會 越高,所以必須要靠快速花錢及增加收入才可避免。虔誠這伽 顧名思義,是來自於人民的信仰,所以從各地教堂、清真寺產 生,凡是從事與宗教有關的事務都要耗費虔誠信仰。圖書可用 來教導你的騎士,使其進行任務更有效率。整個遊戲大地圖被 分為數十個行者,行省中又可分為城鎮和農村地區。城鎮是行 省的中心,可以建造各種建築、雇用部隊。而農村地區是負責 生產資原。城鎭即使沒有委派管理者也可以照常運作,不過有 騎士去冶理自然會得到不同的優勢。要在國家林立的歐陸上生 存下來,外交是不可或缺的。遊戲中隨時都可與外國展開談 判,本作提供的外交談到選項,比起同類遊戲並無特別之處, 值得談談的是間諜和教士。間諜可參透進也王國、等待敵方國

王將其任命為騎 日獲得任 命・就可以依彼 認命的職位而進 行不同的地下行 動。如果你夠幸 運,間諜輾轉成 為敵國國王·那 甚至實能直接拼 **春敵國。在這個**



時代中,無論是 **▲遊戲的讀取畫面**。

從人民生活到國家間戰爭的發生,宗教都扮演重要的角色,本 作的教主也充分表現出這種廣泛的影響力。在內政上他可安撫 民心、加快圖書的累積速度,另一方面當教士成為教是及主教 時,便可進一步影響相同信仰的其他國家。



B面看起來與兩、三年前 的同類型遊戲世典差別 能直然而不過是直頭遊戲 的宿命嗎?





简士的配告各有特色,背 展音樂時門歌島、時



卷し的 星家董書館。 投 計,進行逐漸多類為



舞、使步家能开分享支撑 橫歐州大學許多逐

平均指數

撲實的外表 ₹ 包裝 −款不凡的邀 戲,就看玩家是否 顺道花诗唱去試試 它的魅力了。

馬虎不得的戰爭

無論内政、外交做得有多好,如果 不擴展領土,幾乎是不可能贏得遊戲 的。在《光榮武士》中,當敵我雙方軍 隊相遇便開始戰爭,除非玩家選擇電腦 模擬,不然就會進入戰鬥視野。遊戲共 設計多達52種兵種,各有其特性及要缺 點。戰鬥時部隊是以一個小隊為操控單 信,除了無須收集資源外,玩法和一般 即時戰略差不多,地形、土氣、陣形、 兵種相剋等都會影響到勝敗機率。只有 將領能率領軍隊,也只有將領才可以藉



▲ 我方的壯盛軍容。

由打勝仗累積經驗值而學習多達23種的技能,所以玩家可配合常用的戰術及實際需要。 培養出能應付各種情況的將領。

畫面效果過時,介面詳盡

《光榮武士》中描繪的歐洲大地看起來是蠻舒服的,不過整體而言遊戲電面是每些 過時了。在聽覺方面的效果算是不賴:背景音樂頗為耐聽,且遊戲中各個騎士雖然老是 說著「As You Wish」或「Yes My Lord」 這類相同的話,但語氣和音調卻也各不相 同,這讓筆者能體會到製作時的用心。雖然本作的内容包括内政、外交、軍事等多層 面,但本作的操作介面並不困難,相當直觀、有完整的滑鼠指向說明、熟鍵也+分變 富。甚至在遊戲中還有「皇家圖書館」的選項,對於遊戲内容的不解之處還可以處玩處 查閱,十分貼心。所以即使不看說明書,玩 陳子後也可輕鬆摸鳥楚操作方式。

對遊戲的設計蓋者有兩點意見。首先本作竟然沒有「建築排程」的設計,導致無 法将想建的多數建築——15人排程,而只能多動 個個點選,增加了許多麻煩。遊戲 有『快速戰鬥』模式,讓不想玩策略模式的玩家可以直接體驗戰鬥,但卻只能選擇「野 戰』和『攻城戰』,而且部隊還是隨機選定,不能由玩家自行挑選。這樣的設計使快速 戰鬥模式的耐玩性大减,類似的地圖即使地形稍有變化,玩久了也會膩,而且玩家也不 能在此模式中對自己擅長的部隊、戰術多加練習。雖然本作的重點是在戰略模式,但既 然設計了快速戰鬥,那又何必做得這麼寒酸呢?

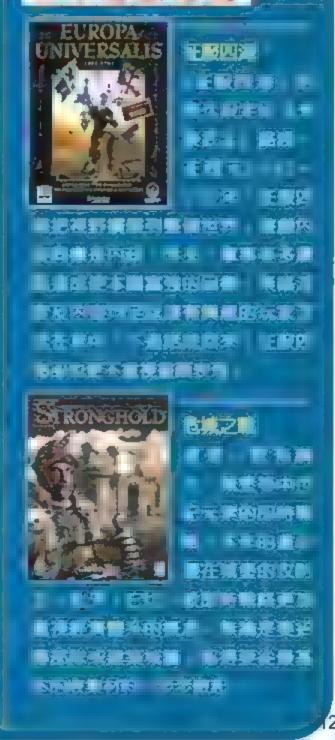
結語

以龐大架構作為號召的策略遊戲而喜, 方面這類型遊戲通常十分擬真,可充分 體驗該時代的政經等各層面,不過相伴而來的就是龐雜的介面、大量的數據《再加上往》 往比較不重視聲光特效,若非熟悉此道的玩家,可能在體會到樂趣之前就放棄了。《光 樂武士》雖然已經盡量使本作比較平易近人,目遊戲内容的豐富及變化多端,也確實值 得一玩再玩。不過也由於遊戲畫面的不起眼,可能使本作在目前市場上 片炫麗聲光的 遊戲中被童伎。此外值得一提的,這次發行商引進的是原裝英文版,所以除了訊刷精美 的包裝盒外,活頁全彩英文說明書、大張歐洲地圖、科技樹狀圖等也都值得收藏一請玩 家務必支持正版。



上手指南

- 雖然叛亂是很煩人,不過實力不
 強的叛軍剛好可以讓將鏡練經驗 通·可別籍過2個好機會
- ②蠢量採取速戰速決的戰法。不然 人民的厭戰情緒將會導致此起彼 答的叛亂
- 3 接戰前先用弓兵削弱敵方近戰部 隊・可有效降低我方部隊傷亡



基本配備 P-III 500MHz、記憶體:128 RAM、硬碟臺間 1GB 剩餘空間用於儲存遊戲、4倍速光碟機、32MB 相容DirectX 9之顯示

32MB 相容DirectX 9之顯示卡、DirectX(R)version 9 或更高等級



有點年紀的玩家可能還配得多年前由大宇所推出的《明星志願》。玩家在這款遊戲裡扮演經紀人的角色,並以養成旗下明星為遊戲目的,藉由各種能力的培養,讓手下的明星成功踏上演藝之路,並獲得各種獎項及成就。《明星志願》是一套相當有趣的遊戲,原因除了擁有養成遊戲慣有的循序漸進特質之外,炫麗的演藝生活更是許多少男少女的美麗夢想。就在《明星志願》最新作品推出的同時,Atarr也推出了《明星手札》,兩款遊戲頗有互相較勁的味道,究竟是本土的《明星志願》比較出色,還是遠來的和尚會唸經呢?這就讓我們一起來瞧瞧。

又一款「模擬」《模擬市民》的遊戲

敝關遊戲目標不提,《明里手札》 在生活模式裡的零面呈現與遊戲方式與 《模擬市民》大同小異,就建《模擬市

> 民》人物所獨有的含糊不庸、永遠 沒人能歸得懂的模擬市民語都出現 在還軟遊戲裡。不過不同的是遊戲 裡的物件選擇性較少、雖然看得出 白天夜晚的明亮差別,但遊戲裡沒 有時間的概念、介面比較陽香、化 也不及《模擬市民》來得重要,因 為即便在不是很富有的情况下, 物處是能進行所需要的成長,並且完 成遊戲裡的無求目標。

由於主要的生活介面與《模擬市民》實在是長得太像,玩家第一印象就把國際擊來做比較應該是第一個本能反應,只不過《明星手札》在國方面表現得並沒有十分理想,除了實面的解析度較差之外,遊戲裡只有舞蹈、音樂、舞台、快樂、健康五項變數需要滿足,其中快樂與健康是人物的基本需求,另外二項則為技能需求,另外二項則為技能需求,另外二項則為技能需求,另外二項則為技能需求,另外二項則為技能需求,另外二項則為技能需求,另外二項則為技能需求,另外二項則為技能需求,另外二項則為技能需求,另外二項則為技能需求,另外二項則為技能需求,因此必需求,另外二項則為技能需求,因此必需求,因此必需求,因此必需求,因此必需求,因此必需求,因此必需求,因此必需求,是可持能理達到一定的程度。

才行。但因為人物在技能的學習中可能會失去快樂或健康,就 必須適時補足遏兩項生理需求。筆者因此就針對每一個技能需 求來做魔鬼訓練。比方說現在我們要把跳舞技能升級,但因為 練習跳舞會減低健康指數(雖然有點不合常理…),所以玩家 每跳一段時間就需要到床上休息。那我們怎麼做呢?很醫量, 點一下練習跳舞的練習棒、點一下床。在點練習棒、再點床… 如此一直點下去,然後你就可以到一旁去看電視或吃點心,五 分鐘後回來你的人物就已經練好一項技能了。假設你的人物技 能等級已經提升到一定的程度,這個時間可能就要拉長到10分 鐘或20分鐘。而且由於物件也只能改變人物的兩項生理構求或 三項技能需求,玩家比較沒有購買一大堆物品的動機,單純就 這兩方面來看,雖然遊戲在大部分時間看起來和《模擬市民》 相當類似,但遊戲性是明顯不足的。此外,由於解析度無法變 換,導致整個遊戲看起來質感不高,甚至畫面很容易給人一股 相糙的印象。

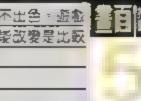


人物雖然可以進行客制化,但老實說選擇性並不豐富。

擡體遊戲歩鵬在後



建强。色出不蓝菌品面包 內解析度不能改變是比較 可借許缺陷





遊戲動作。但因與同類型 遊戲操作方式有些不同, 玩家需要重新盛趣。



由於必須花費更多的時間 **且獲得的回饋較有限,都**

無法感受角色情緒,降低遊戲樂趣

由於玩家在這款遊戲裡的目的就 是成為 個家喻戶曉的國際巨星,因此 上須屬練各項技能,並朝署各階段的目 標前進。或許是人物動作稀釋掉玩家注 **煮力的原因,就樂趣來說,玩家在遊戲** 裡並沒有辦法獲得直接的情緒回饋,而 是要在完成特定技能與人際關係需求 後,才可以從廣唱靈裡獲得視覺上的回 讚。這是比較間接的回饋方式,對玩家 來說可能會因此而感覺不耐煩,也可能 是比較不盡理想的設計方式。



遊戲裡的選項簡化到讓人有點不可思議

音樂值得讚許,但所佔比例太低

就歌曲的内容來說,《明星手札》 裡頭擁有相當符合年輕人實口的歐美流 行音樂,但相當可惜的是,這個部分在 遊戲裡所佔的比例並沒有高到足以讓人 當成遊戲裡的一個重要特色。玩家只會 在演唱會舉行的話面裡聽到這些歌曲, 但由於絕大多數的時間玩家都會忙於提 升角色的磨性或能力。演唱會的實面只 能佔遊戲裡的很小一部份。筆者初看到 廣唱會畫面時,很容易聯想到在美國福



斯電視台大受歡迎的電視節目「American Idol,。這個節目的目的就是讓全美國各地 的觀象來做演唱比賽,每年並且累出一位真正的美國偶像。遊戲裡歌曲很有這個節目出 身的年輕偶像在得獎後所推出的專輯歌曲的味道,雖然在日後不見得會變成經典名曲, 有著這樣的特質,只不過玩家在整個遊戲的進行過程中,聽到的機會並不會比聽到一般 合成音樂的機會來得多,算是有點可惜的缺憾。

呈現方式可能還有改進的空間

整體來看,《明星手札》是一款頗有話題而且可能可以相當受到玩家歡迎的遊 戲。當個明星經紀人,並且讓旗下明星進入五光十色的演藝圈,進而站上國際大舞台。 這是一個相當吸引人的遊戲主題。但坦白說,這款遊戲對耐性不是那麼充足的玩家來 說,從遊戲中期以後可能會是一個痛苦的折磨。因為在遊戲內容沒有什麼太大變化的情 况下,玩家还須以與原先相比,多好幾倍的時間來培養角色的一項技能,這恐怕不是每 個玩家都能耐下性子完成的試煉。此外,站在玩家的角度來看,稍嫌緩慢的遊戲步調、 客制化程度不足(無法調整畫面解析度、遊戲速度)都有可能影響到這款遊戲所能受到 玩家喜好的程度。



上手指南

平均指數

- ●專心朝署各項目標憑進。由於遊 戲時間不能調整,這樣將有助於 縮短冗長的等待時間。
- 2 按下滑鼠滾輸後移動滑鼠可以改 **变**視角。
- ③ 物品沒有必要購買太多。
- 4 不需要太過擔心遊戲裡的金錢來 源,系統每隔一段時間會愚空自 動生出一些錢。



51 遊戲



Here: The oliver war.







《極限賽車》主要是以越野賽車的方式呈現的遊戲,但增加 了許多的碰撞元素。在書道上將對手撞得東倒西歪就是一種致勝 策略,除了飆車之外,更增加了極速碰碰車的快感,十分刺激。 此外,車子在碰撞之後的散落零件及碰撞造成的路障,也可能是 下一圈的致命關鍵。而駕駛還會從車裡飛出來,則是本作的一大

設備需求普通,效果不錯

THE RESIDENCE OF THE PARTY OF T



▶行進間燃燒的車輛!

錦標賽、特殊賽程

遊戲主要可以分為單人模式及多人模式。如果是兩人聯書 的話,還可以選用分割畫面的方式,同時讓兩名玩家,進行夬 賽!而多人模式下,主要是透過網際網路的自由競賽,選定八 個玩家進行捉對廝殺。如果找不到伴,單人模式也能提供玩家 不錯的享受。除了快速比賽之外, 般的計時賽,錦標賽 都有。計時賽主要是跟玩家的紀錄挑戰,同時也適合玩家盡情 試驗新跑法的比賽。錦標賽則是由七位電腦控制的跑車,與玩 家一決窩下。玩家可不要小看AI,往往它們會以意外的方式, 造成玩家的出局。(玩碰碰車,它們不會心痛的!)而錦標實可 以開啓一些被鎖住的跑道。及零組件,致力於更多樣的跑道和 零件改裝的玩家,應該不會錯過這個選項。另外,值得一提的 是遊戲裡所謂的特殊賽程(Bonus),將可提供樂趣和金錢上的 雙重享受。此起一些純粹模擬抗力賽車的遊戲,這個選項更加 增貼遊戲的趣味性!BONUS賽也是有分等級,最初玩家可以參 加所謂「跳高」、「跳遠」的項目,只要能夠讓車子飆得越 高、遠,似乎就可以獲得額外的獎勵。然而更具趣味的是,跳。 高、跳速,其實是人去跳高跳遠。至於要怎麼跳,遊戲還很 「貼心」的設計跳車鍵讓玩家從前擋風玻璃飛出來囉!增加了



▶ 零碎的車體頗能顯示衝撞的主題! ▶ ▶

許多爆笑的感受。另外喜爱碰碰重的朋友,還有滿足碰撞快感 的「摧毀性衝擊」,玩家必須在八輛車的比賽中順利擠入前一 (就是最後活下來的 輛車之一) 至於喜歡公路競賽的朋友, 遊戲也提供短距離八字跑道賽車,除了賽場特殊外,玩家如果 跑得太快或太慢・可能會碰到從側面對撞的車輛!這些比賽所 得到的金錢獎勵也不低,玩家可以此金錢來從事本遊戲所提供 的微調功能,可以靠金錢直接到車商換個抗風的跑車。這些因 素使得本款遊戲的内容較為多變,有趣。

基礎電腦設備,就也以達 到不錯的視覺效果、無論 是車子的模型或是環境。 值得讓玩家一同遊玩。





操作簡易·即使整複的手 排也可以透過臺環等改玩 家联系的联盟



平均指數



本款遊戲算是一款輕 懸亞體的越野賽車遊 艘,適合休閒的玩象 品牌,不遇對拉力責 D迷,温就不是垂传

音效及音樂的答配極便。 克得玩家會產生血經費張 の感覺・算是相當不錯的



雷赤霞珠性 唯一美中不 定的・車輛好像層不夠多

增添系統的變化

在微調方面,或許就比較差強 人意了。基本上只有讓零件升級的 功能 - 開始玩家拿到是 台全部 「空白的車子」、玩家可以到微調選 購改裝套件。 / / / / / / 開始高等套 件是鎖死的,除非玩家先使用過比 **較不好的二手套件,否則玩家是不** 能直接實用高等套件的囉!雖然說 **蒼件數量重多,華書發現還是引擎** 部份,影響較多。(跟馬力有關吧) 而微調部份,反而沒有選擇應吊桑 **▶飛躍路障的破車**



軟度等細微調整,使得整體的變化性較少臟!至於玩家還是可以到重商,實許多不同型 的熏輛,基本性能也有所不同。但是這顰竟是比較花大成本的方法。

許多首搖滾曲調,十分搭配主題

在音樂方面,基本上無須挑 剔、本作所搭配的都是輕快的人聲 曲目,除了有署搖滾式的曲風墨調 外,往往能夠跟極限實重的碰撞主 題搭配。搭上碰撞時的音效,感覺 起來恰到好處上而駕駛被拋出車外 的那一幕的惨叫,十分引人注意, 而一般的背景馨鲁則是表現中等。 無論是引擎或是碰撞碎裂的音效。 都沒有那麼真實 不過值得一提的



> 挑戰前的車子蓋勢待發。

是,一些霸件升級(如引擎),不只有帳面上的性能唷!筆者蠻訝異的發現,是整個聲響

操作介面與設定選項

操作方面,如果使用自動排檔,則 本遊戲應該是再閱單不過了,控制方向。 鍵四個就能搞定控制。即便使用手排: 玩家也可以透過撰項設定的方式選擇自 己習慣的按鍵。此外,遊戲還有一些選 項,例如:力回饋(給方向盤的),障礙 物的影響,還有DEAD/ONE的設定,使得 行車操控會受到一些影響喔!設定上簡 明·新手玩家可以選擇全部關掉,方便 適應本款遊戲。



▶飛躍天空中的車子 |

上手指南

- ①一開始進行遊戲的時候,僅可能 選擇堅固點的車輛,可以進行特 殊的竇程,來累積金錢,換到更 好的設備出賽。
- 2 在進行特殊賽程時(尤其是無限制 衝撞的那關 ・ 要特別注意目身車 身的安全・才不會提前輸了比
- **会量不要讓駕駛飛出車外,雖然** 駕駛飛出去的樣子很帥,可會延 誤到比賽時間
- 4 可以故意製造一些路障。讓後面 的來更碰到,來拉開彼此之間的 距離。
- 分小心利用車身行進方向,可減少 自身損害・並製造譲對方翻車或 出跑道的機會。



撰稿作家:小小喜絨毛狗 製作公司 CITY INTERAVTIVE 代理公司 美思捷達 超越 遊戲類型 第一人稱射擊(FPS

建讀售價 - NT\$ 490 基本配價 CPU PIII-1 2GHz以上、RAM-256MB、3 7GB以上的確確空間、64MB nVidia GeForce3 or ATI

Radeon 8500 支援 DirectX 9 OpenGL / Direct3D 之相容額 m F 、相容於DirectX 9c之音效卡





距離暑假只剩下不到一個月了,許多強力主打的遊戲都排隊擠在這段時間上市,因此許許多多類型的遊戲也就讓玩家們玩得頭昏眼花。還記得毛狗玩到二次世界大戰類型的FPS射擊遊戲大概是半年前的《榮譽勳章》,當時由於受到遊戲劇情的影響還特地重溫了幾片講述二次世界大戰的電影(攜救雷恩大兵、H80諾曼地大空降)。沒想到在激情冷卻半年後的今天,又要重新點燃二次世界大戰拯救世界和平的雄雄壯志了,

永無止盡的任務

二次世界大戰幾乎是所有關家們心中的攝,因為當時所付出的修 痛代價以及莫大的損失是無法言喻以及計算的,曾幾何時 利用二次 世界大戰為遊戲背景的遊戲也如雨後春筍般的不斷推出,當然最成功 且能讓玩家們身壓與晚的莫過於FPS第一人稱射擊類型的遊戲。而這款 《前進柏林》(BATTLESTRIKE: THE ROAD TO BERLIN)則是一間波蘭的遊戲 戲公司City Interactive的代表作。他強調的是新類型的FPS遊戲方式,不同於時下FPS都是殺光敵人後,活下來贏得最後的遊戲勝利的單調結局,現在就讓我們屏息以待吧、

擬真的遊戲畫面

在遊戲當中,除了天時氣候等等自然因素的影響之外。背景的呈 現方式根據毛狗的觀察是類似於水墨畫風(或者應該是水彩畫風)呈現 的3D效果,這種畫風的好處是能夠讓整體畫面看起來素和,就像在着 古早紀錄片、當然是彩色片) 的效果,而在30圖象嵌合方面,也由於柔 和效果呈現的方式,較看不出來嵌合部位的鋸齒狀 但是在光影部份 的呈現具。稱嫌讓弱了點,僅常大概都是主要移動物體(例如) 行進中的 坦克、部隊等)才會擁有地面倒影,而一般建築物或者是樹木的倒影則 通常較不存在或者是會謎樣的消失。而在爆破場景的處理方式,爆炸 亮點以及煙霧瀰漫採用的也是類似真實效果的柔光處理方式,有古早 的戰爭片感覺,當然以現在3D水紋呈現技術來說,可能還會稍嫌不夠 真實了點,但是整體遊戲感覺並不會過於昏暗,某些場景仍舊擁有著 高亮度的情景遊戲畫面,讓玩家們不會有愈玩心情愈沉重的感覺。而 在某些場景,可能因為運用望遠鏡拉近的關係,效果呈現有如觀看電 影般的真實性 因此根據毛狗推測,遊戲公司採用的遊戲畫面呈現方 式應該是遠距離或是中長距離利用霧化柔和效果處理畫面,而在近距 離時候則採用真實的3D視角貼圖效果,讓螢幕影像逼近真實的效果





畫面極格類以有點占老者 畫畫圖的的效果,30景象 搭配為了整級真實性的感 資產配力的是類似點水臺





遊戲操控的可式搭配情報 鍵盤 其中,容易上手,只 整督情0802逐載研究的玩 家們大部上都能夠觀點的 配入遊戲書中。



平均指数





遊戲音級方面仍言始于玩 家們一種的機圖身在一次 世界大戰的真實感受,在 配重返音剛即音稱更能夠 發揮戰場的寫傳物學。



數本採用二次市界大數的 世第,研家標在不斷這句 即下提任將當中負責著桿 激和爭的任務,整體來說 原對本華重大的17存在。

奮戰的十六場戰役

遊戲當中,玩家們可以選擇的遊戲角色共計有飛行員、火炮手、狙擊手、傘兵等等,而劇本田於玩家們選擇角色的不同;所進行的遊戲方式也就更加的不同,例如一玩家們選擇的是飛行員,那麼將可以非常自由的翱翔在戰場上,隨意的射擊敵方部隊或者是敵方設施等等,來幫助友軍前進,但是相對的就是容易被歌軍發現而加以攻擊。另外項注意的一點則是你的敵方對手想當然關絕大多數都是空中的戰鬥機群了,因此除了要攻擊地面設施之外遭要應付空中纏鬥戰爭。在在都考驗的玩家的遊戲功力。如果玩家們選擇火炮手則會開著一台四門火炮車(也有單門高射炮或者是戰車可以選擇)到處趴趴走,四處攻擊敵人的重型機械;如:坦克車、告藥車、運兵車等等,進行車輛內揮戰就是玩家們的首要任務。而如果玩家們選擇的是狙擊手或者是傘兵,則又會因為任務性質的不同而醬入敵軍陣營當中,狙擊目標或者是在飛機上運用手邊的卡實機穩攻擊來犯的敵方戰鬥機,一直到降等地點到達的時候再進行空降攻擊。許許多多的遊戲方式,跳脫了以往固定直線的任務方式,也就是說;每場任務進行的方式是玩家們可以選擇的,今天玩家們喜歡玩飛行買或是傘兵都可以自由選擇。如此一來提高了不少遊戲的自由度,這也就是City Interactive所極力冒導的新FPS遊戲觀念,讓玩家們的遊戲空間更加的

自由。而遊戲當中所進行的任務也 大多是歷史上有名的戰役,運用真 實戰場效果、真富武裝配備、真實 任務三項元素就是為了讓玩家們投 身於其中,享受真實戰鬥的樂趣。



- 狙擊手的任務就是偷襲!



養然敢阻擋坦克過橋:真是螳臂檔車自不量力,看我大砲打飛你個小步兵。

史詩般的配樂

遊戲背景的配樂方式,採用寧靜中輕微音樂充盖出來的方式,不過當然,當玩家們碰上激烈的戰爭時候,敵我雙方的攻擊砲火可是會蓋過背景音樂的,畢竟那個時候玩家們的腦中只有置對方於死地的念頭,誰還有閒情逸致聽音樂呢?而在音效處理方式也可以算是寫實的表現,整體來說挺能符合遊戲的感覺。根據毛狗實地測試的結果,遊戲頗能夠讓玩家們身歷其中,享受一次世界大戰的戰爭場景,在一片戰火當中殺出一條血路的感覺,何况多種遊戲的方式也增進了不少遊戲的樂趣,想進行空中纏門、地面上的生死戰都端看玩家們的抉擇。因此這是一款值得推薦的遊戲,讓玩家們可以在家裡就能享受到戰爭的樂趣。

上手指南

- ①遊戲當中的狙擊槍在某方面可以 說是神武,可以空中狙擊地面坦 克車的駕駛兵也可以狙擊天上開 著飛機的駕駛員,只要你放大鏡 看的到的都能打
- ② 畫面左下方的是載具的血量表, 右下方則是玩家們的彈藥量,永 遠記得別打的過火開橋玩光了彈 藥:雖然遊戲中彈藥補給還算方 便:但是每次都要當著生死攸關 的方式才可以拿到,所以為了長 命還是建議玩家們節者彈藥些。
- ③基本上只要看到人、車、飛機都 別客氣,打就是了:因為絕大多



遊戲

進柏林

遊戲類型、戰略(RSLG) 建築售價 NT\$ 750

基本配備 PII 400Hz以上,64MB記憶體,16MB以上語手卡,500MB以上之硬碟空間



奇幻,這是最近相當熱門的名詞。透過各種媒體的推波助潮,這幾年各種過去鮮為人知的作品紛紛浮上檯面。舉個最有名的範例:《薩戒》。任誰都無法否認,電影三部曲的上映,帶動了全世界對於中土世界的興趣。文學的魅力,在於透過文字將讀者拉進想像、創造想像;然而,當其成為具像化的事物後,雖然少了些想像,但仍是充滿著魅力。那麼,這跟本文《萬獸之王四》(以下簡稱萬數)有何關係呢?簡單的說,本作就是一個充滿著西方奇幻是影響團團

戰棋型RSLG

■被繼承的達 沌與火炎之





■領主 - 梅格席菈

遊戲設定

遊戲的背景是設定在西方古代劍與魔法的世界。奇幻文學中所能的奇想物種,此處都可見其蹤跡,像是龍、精靈、妖精、惡魔等生物,這些都是遊戲中的主要角色。在奇幻世界中常使用的「瑪那」的概念,在《萬獸》中就扮演者重要的元素,在「魔力」與「瑪那」間的平衡關係,「傳送門」的使用,遊戲也自用了一貫方式設定。因此,對於鮮少接觸類似風格作品的讀者來說,這應該可以是個根新鮮的體驗。至於故事的背景設定,它走的是傳統「光明VS 黑暗」的路線。一位領主(召喚師)起先均各自有其獨立的戰役。獨立戰役結束後,人則會合流與「闇」進行對抗,全篇總計有28場戰役。不過,本作是以「戰鬥」為主軸的戰棋遊戲,換蓋之,遊戲的劇情性並不高。主要的故事進展是以圖片加上文字的方式進行,但此外無論是領主間的互動或是個人特色,《萬獸》中是完全看不

到的。那麼, 遊戲的樂趣從 何而來呢?最 大的實點,應 送在於戲酸 台後就態。即



使關卡數不多,但是實際進行時的遊戲難度並不低,因此所要 耗費的心神比想像中要來得多。遊戲中共設定了四種屬性,不 同的屬性也有各自適合的戰鬥方式,相對地,敵我雙方不同的 領主搭配也增添了些許的難度與不確定性。不過,《萬獸》主 要的難度來源是由於敵我龐大的兵力差距,以及不利的地形設 定,AI方面的表現反而沒有那麼兇猛。



整體美計風格器顯得和漂 而黑暗 但重固構成時期 不反應今火車。





<u>以育體全程操作。但數場</u> 置宣与這種時標中也進行。 移動、路為不更



平均指數

與魔験精莹系列從 概念、風格明顯不 同的作品、需要花 上一段時間才能上 手,但也能從中獲 得遊戲樂麵《



配合主題,音符的構成意 像傾向於美曆、軍勢、以 及希望工者 然而,莊明 與耐聽度的不足,仍有得 即德



發裝。魔马與當者的數 令,重得羅數千級與魔立 使用,遊數本身仍具有相 實物度的內數性與樂趣



聰明呼?愚笨呼?

關於這點,與AI的風格有相當的關聯性。如前文所提,遊戲中敵我雙方差距慘殊的兵力相當高,因此敵所一人海戰術」的使用類素相當頻繁;無可厚非,如此的突擊確實具有相當大的戰術與魔法,似乎就很難也之外的戰術與魔法,絕大多數的情况,當敵方整批衝鋒陷陣的曠獸全都被以合後,在後期出現「骸骨系」的召喚魔法前,電腦的領主往往幾乎只能等死。話雖如此,有些



■地圖選擇書面。

時候敵方使用魔法的時機卻恰到好處,不但頗具威爾性,甚至 瞬間逆轉局面都有可能,不過,它們卻絕大部分的時刻都在發果 一般戰棋遊戲在作判斷的時候,除了單純地篩選判斷式之外,也能夠透過「實業 概念專求最適解;簡而言之,就是判斷此時的哪個動作是最有利的方式。因此,若從遊戲的設定來尋求合理的解釋,恐怕是AI設定上故意的限制。舉例來說,許多照理應該要追加攻擊或施展發去的場合,AI卻往往僅點到為上;如此的奇特設計,可能有它的道理存在。坦由講,以筆者的感覺而當,若遊戲同時兼具優勢兵力與慶秀AI,本作有嚴重摧毀玩家信心的可能性,所以說,聰明呼?夢笨呼?筆者的推論是:「它可能是個天才,卻故意裝成傻瓜」。

結語

「該給遣款遊戲什麼評價?」,這是個令筆者根傷腦筋的問題。它的畫面與音樂確實都非常地不討喜,但這兩種要素並不能完全地反映出遊戲的特色。這款以「戰鬥」為主的戰棋遊戲,即使戰滿層面不深對手應對方式過少),但是各種魔獸的召喚戰鬥與魔法使用,在摸索之中所能獲得的樂趣就難以令人忽略。不過,若是未當接觸過類似作品的讀者們,由於本作有一定程度的上手門檻,還是請先後量一下自己的接受程度,再來考慮遊戲到底適不適合吧。



■來自冥界的骸骨之王。



■火池地獄。

上手指南

- ①「強化&狀態魔法」均非常重要, 調準偏好反制方式或是用以克 ■。
- ②後期請以「骸骨系」的召喚魔法 為主力,以因應敵方源源不絕的 攻擊。
- 3「黑暗意志」為絕對必學的魔法, 這同時也是破除最終關卡的關 繳。
- ◆ 履献進行「死靈化」後,等級將 停止成長,請慎選進行的時機。
- 每在與「黑龍」交手前,請先確認 三位領主的魔法與魔獸是否有想 學卻遺漏的。





撰稿作家 勇者AAA ,製作公司 TEATIME 代理公司、TEATIME 遊戲類型 AVG (18禁 男性同)

建議售價、¥9.240 主要本配簿 CPU:P4-1 3G以上、記憶體 512MB以上、硬碟空間 7GB空間以上、顯示卡:DirectX9 0C

以上支援・32MB RAM,800X600,Hightcolor以上、音效卡 DirectSound對應,PCM支援、光碟機 4倍速以上DVD-ROM





最近新一代的儲存介面藍光碟的規格之戰越演越烈,雖然離正式出場還有一段時間但已讓人熱血沸騰,但隨著儲存量越來越大,遊戲界一些吃硬碟怪物也不斷衍生,以前了不起用個1G~2G就很嚇人了,而現在7G~8G的遊戲也開始出現,連網路上廣泛討論的《SCHOOL DAYS》都出現14G上下的使用量,真不知道藍光碟正式上場後會是怎樣的情況。

重新運轉的時空

遊戲版本: JWin98/ME/2000/XP

這是一個被。與海包圍,在開發過度的現在遠難能可責的保有自然氣息的。城鎮一柱區町。在遠樣的小城鎮,有著一棵不算豪華的小旅社「ひめゆり莊」,如今雖然不再營業了,就這樣繼承這樣原子的主角柳賴 話樹,與青梅竹馬的若宮 真帆就這樣住在同一個屋餐下一起生活。原本以為能這樣一直與真帆一同過醫平凡惬意的生活的主角,卻因為突然的事件而產生了變化,過去曾是ひめゆり莊房客的芹。姊妹突然又搬了回來,然後十年前偶然成為主角玩伴的番用 奈奈美也突然出現在主角的面前,如今,原本不再交集的時空慢慢地轉動了…。







平凡中帶點驚奇







整體的製作上多少 都抓到戀夢故事的 精髓了。斯是不益 的作品







平均指數

全部都在動

有接觸過TEATIME公司遊戲的玩 家應該對該公司3D製作方式不陌生才 是,把傳統日系風格的畫風利用3D貼 圖的方式來製作就是該公司的特色, 比起其他公司較為接近寫實風格的3D 人物造型,TEATIME可以說是比較接 近一般日系動畫的人物風格,感覺上 是更有立體感的2D畫面的錯覺,而除



人物之外,遊戲的背景和其他物件也是利用3D模組形成,並不是利用3D繪圖將物件和背 景先畫出後,再將3D人物置於其中,不同於以在過去TEATIME那種2D+3D的混合式用 法,還次表現出的是更完整的3D圖形,另外這次TEATIME公司取肖了所有靜態畫面的設 定,更是讓人幫奇,以往在AVG類型的遊戲中,人物在對話時都是站著靜靜的不動,或 是利用幾張較為動感的圖交叉互貼來呈現實面的動態感覺。本遊戲則不然,不論是對話 時的畫面還是全畫面時的圖形,人物都是在動的,獨如在看3D動謂一般,雖然可能只是 幾個動作交叉互換著表現,但依據表情變化的不同卻有不同程度的效果,如果要說 Overflow公司的《SCHOOL DAYS》是用2D全動畫來製作閘創出新局,那麼TEATIME公司 就是用3D及時貼圖動畫的模式來打破傳統3D GAME也不為過。

聊勝於無的系統與設定

本遊戲在操作上沒什麼困難之處,設定部分也做得關詳盡,可以說相當容易上 手,舉凡什麼聲音啦,畫面設定都有,不過在遷些正常選單中,竟然出現了不可思議的 選項・○液的發射聲音設定@@ ・雖然提擇個沒住麼意義・但是能想到這個無聊的設 定的程式設定人買才真是令人注願,跟某遊戲的眼鏡和某遊戲X毛還真是不相上下阿, 難遭遏就是傳說中的鶚趣味嗎?Orz · 另外一個,就是遊戲中的B場面部分, 如在 常的,當男女雙方情投棄合天露地火後,很正常的都會進入這個模式。當HIGHT一定程 度後上膛的子彈就會離開槍管,這也是很正常的,而本遊戲!! 多了在裝填彈藥時會出現 要擊發位置的設定,藉由游標的移動到遊戲中"認可"的位置始可發射,只是發射位置中 卻多了一些"奇特"的目標區,而這些目標區還真不是普通的奇怪,選下去主角就會進入 特殊的發射模式,在智完這特殊情況之後,勇者在這裡終於確定了「這傢伙果然是個不 折不扣的變態,ূള魔」,在這裡奉勸一下,,,好孩子千萬不要學阿。

本遊戲在30成像貼圖方面的技術還算不錯,各 部分連結的相當不錯・很少有着到物件"穿透"的情況 發生,除了和其他3D遊戲中人物頭髮都會"插進"身體 這點外都表現得很好(被大衆承認的缺失?),唯一 不滿的是,相較於其他角色多變的表情,主角那101 號表情真是讓人生厭阿,要嘛就不要把臉貼上去,要 嘛也做點表情變換・用那個明冶娃娃的表情是怎樣。









遊戲版本: DVD

撰稿作家 忍葉 製作公司 leaf 代理公司 leaf 遊戲類型 男柱马18祭SRPG 建議監備 ¥8800(未稅)

基本配偏 OS Jwin 98/Me/2000/XP、CPU Pentium III 500MHz以上、記憶體 256MB以上、硬碟空間 2GB以上、顯了卡

800x600 Fullcolor以上、音双 DirectSound



ティアーズ・トゥ・ティアラ

連續兩個月選的遊戲都是扮演「魔王」的遊戲,也算是一點非刻意的巧合吧 不過兩相比較之下,雖然整體表現本作是要優於上期所介紹的《魔王と踊れ》,但是看在本作是Leaf出品又不能到達該有的水準之下分數就比《魔王と踊れ》難看…其實評遊戲久了有時候也會對分數的標準有些麵動,自己有時候都會懷疑這樣評會不會有問題,這樣給分會不會太鬆太苛之類的…看來有時候還是要心狠一點把標準拉高,才不會有「超越滿分的東西給滿分實在太可惜了」的遺憾吧…。

又一個名不符實的魔王…

音:有

語

其實近年的動展閣,說遊戲®東意喜歡用反派作為主角,但是以反派魔王當主角的作品其實很多都徒具其名而不具具實;職王的要件通常應該要有的;嘴殺成性、任意而為、狂妄自大、以力實或權術掌控其他人等等,其實上期的《魔王と踊れ》中因為主角反而是個受性比較強的青年,而魔王是前世的性格,因此那種懦弱的性格就還說的過去,但是本作的大魔王アロウン實在是…除了好色。這個性格夠符合魔王的條件以外,其餘的表現實在是讓人哭笑不得!堂堂魔王竟然成天跟一堆不知所謂的蠻族妖精們玩,作戰 唐個夜襲都沒出現過,前面說的那些魔王的條件,他幾乎一樣都沒有…甚至人物能力都不比隊中的許多角色(不過其實本作的人物成長可塑性很大,道裡說的是指完全不加以影響的自然成長狀况下),力量不及第三主角跟礦山妖精,魔力不及參謀老爺子,實在是個讓人失望的魔王創。時間



當年アロウン與 妖精族王子プリイル 大村下的資別ダーンウィンの ではアルリーで はアルサル 選其 経芒重現

有趣卻磨人的戰鬥

RPG遊戲之所以不同於AVG就是戰鬥。本作的戰鬥採即時戰 略的形式,原本筆者以為大概會很複雜,得花上一段時間習 **情,不過音際玩了一下之後發現其關操作上不算太複雜,但是** 如果要全手動控制的話會相當關煩:點選人物之後還要點「移 動」、「攻擊」等等指令之後才能下命令,而不是點了人物之 後點敵方就是攻擊,點空地就是移動後待機遭種一般RTS遊戲 罄化後的操作介面。因為手動操控的緊視,因此遊戲中自動戰 門的功能便相當重要,可以對總體下一個戰術方向,也可以各 自給不同的行動權則,雖然因為不能確定目標所以有些時候會 有人到處亂跑,但是以自動控制多名角色的移動、攻擊、使用 魔法,然後在細部控制,如放必殺技、特定目標走位等部分交 由自己手動就輕鬆很多。不過戰鬥本身雖然還算有趣,但是當 看到後期商店裡的一堆東西動輒十萬,打一場隨機練功戰門頂 多賺個一萬左右的時候,就會開始知道這遊戲廳人的地方了 此外・專職回復的リアンノン跟詩人タリエシン練功的難 度就比其他靠打升級的角色難上許多、尤其是リアンノン、肉 體強度讓他想到前線用敲的升快點就會在短短兩秒之内血量見 底,攻擊龐法強難強,也是30級以後的事,而目急咒時間奇久 無比。因此經驗値的主要來源只能靠補血升級,不過衆角色中

此在混戰中補血的工作還是交給自動比較穩當,只

沒有回復能力的只有3名,而且補血也需要念咒時間,因

好的地方就是他可以裝備弓而且物理攻擊力還可以…。

相當乾净青爽可畫面,但 是人物比例不見得能符合 所有人的爱好,意觉特效 中規中語,人物、怪物造 形包相當可愛



8世的音樂 问题每个错 的水準。本作也是如此。 民經歷的產樂。宗教音樂 與特殊事件配樂都標當主





皇帝 安有如證,意好 新數學的47 漫漫的去

單線家情,芒線家情息不

錯,但是其一的母安定情

有年點敵 克姆集中布後 段據發,女性角色的因此

描寫幾為實金學有



普通的遊戲,對於 平均指數 **【歌練功的玩歌簿 碁相當推薦。 但**幾 **- 歌練功的玩**家 可能就不太適合

支配、權力與秩序

本作中唯一稱得上水準之上的表現就是後期才開始明朗的主線劇情了。為避免透 露太多,筆者在此只提個大概。在後期的主線中,帶有極重的宗教風,而魔王其實是團 天使也跟基督教相似・但是アロウン之所以被稱為魔王並不是像偉大的撒旦兄那麼灑 灑,就是要逆天而為。他的表現反倒像是「被污名化的改革者」,而因為不見容於原本 的價值體系就成為纜王了。而他所質疑的,依蒙者的看去就是「既有秩序下的支配與所 有權」·結果這邊就出現一個很有趣的弔詭,因為傳統魔王才是以为雄人去支配別人 的,結果本作反倒是因為質疑既有體系下的支配關係反而被占名化當了魔王啊……



乘龍凱旋的魔王軍(不過那麼多小妹妹看 起來比較像去郊遊…)。



建暢子上架的部族領導…那條圖 巾日後有機會成為装備品・説明 中有「花心將會被絞殺」的警告 (笑)。

結語

其實本作有著相當不錯的聲光表現,畫面方面,雖 然可能會有玩家對人物的畫風有點意見、筆者尤其對モ ルガン遺個角色實在很有意見…應該是性感健美的 蠻族女子造型,可是那樣畫起來怎麼看怎麼肥…),但 是不可否認他是相當有特色,而且配色也很乾爭青 爽。

雷樂一向是

Leaf的強項之一,語音部分筆者特 別偏好老爺子オガム、這個角色結合了智慧、威嚴 以及和蔼, 聲音的表現也相當能夠配合。其他幾個 女性角色因為個性實在太薄弱,因此雖然配的也不 差,但是難免有干人一面的遺憾。四個主要的男性角 色塑造都相當出色,但是,所有的女性角色都只讓 一個人佔去了會不會太過分了啊…アルサル的熱 血率直・オガム的冗穏・タリエシン的玩世不 恭在筆者眼中都比ノロウン有魅力的多啊 (當然オガム這個老頭子就算有H場景我想 也沒人愛看…)。







特典大賞



lears 헎 Tara ⑤撰稿作家:莎琳娜 ◎製作公司:DEJUNK 電代理公司:DEJUNK ◎遊戲類型:猜謎ADV ◎内容分類:BL

年齡限制 - 18禁 建装售債 ¥ 1300 基本配簿 CPU Pentium以上 RAM 32MB 硬碟空間 100MB CD-ROM 4倍速以

上 類示卡:解析度640×480、Highcolor以上32MB 相容DirectX 9之類示卡、DirectX(R)version 9 或更高等級



不思議な

最近東立和尖端兩大出版社,不約而同代理了許多日本BL漫畫,似乎 決心開發該類中文市場。而衆多作品中,我最推薦的是竹書房的《體人》 系列。距今10年前,日本竹書房決定瞄準成人市場,推出一本成人BL漫畫 誌 《體人雜誌》。由於收錄作品的畫作和劇情,兼具一定水準:生活化的 題材也易引起共鳴,因此迅速建立起人氣和口碑。《麗人》系列便是雜誌 漫畫的單行本 筆者在此提出,希望跟各位朋友分享。

精液的爭奪保衛戰

關礎!隨著一聲巨響,從此改變了我的生活…。我的名字叫做日野充,21歲,是一位失業中的第同志。在一個寧靜的深夜裡,突然有艘太空船從窗戶撞進了我的層間,將我從睡夢中關醒。更令人吃驚的是,太空船裡居然走出了會說日本話的外星人!這群聒噪的外星人表示,由於燃料用盡,因此才不,心墜毀在我家,希望我能夠給予協助。而太空船所屬的燃料,居然就是地球人的精液!」「請分一點精液給我們吧。」外星人這麼要求蓋。開作壓玩笑!你們以為是擠牛奶嗎?」我可是當堂日本男子美,怎麼能夠做是麼丟臉的爭情!「既然你這麼說,那就讓我們來看看你是不是實正的日本男

兒吧。」於是我和這群外星人之間,便開始了一場驚天動 地(?)的精液爭奪保衛戰。



無論如何・我一定要取得「燃料」!

遊戲系統與趣味特色

遊戲使用「吉里吉里2/KAG3」程式製作·稍 嫌麻煩是須先將光碟中的檔案,自行禮製到硬 碟中。再將屬性由「唯獨」改為「保存」。 最後調整系統為日文模式,才得以順利進 7.遊戲。齋主意的是路徑名稱中,不可含 有中文。值得高兴的是,《吉里2》可以 回顧劇本,功能較前一代又更進步了。可惜 遊戲進行中無法返回起始畫面,以及仍然存在 的字形相容問題,造成許多不便。遊戲中、為了 測驗主角是否真的是 位「堂堂日本男兒」,外星人 會提出許多問題來考驗各位玩家。這些考題都是要 求玩家在限定時間内,選出題目漢字的正確假名拼 晉。(有點像是台灣考試常見的注音測驗。)必須答 對一±以上的題目、遊戲才能繼續進行下去。倘 若 主以上的問題都答錯,外星人可是會強制 進行精夜榨取喔。小心別被榨乾了(笑)。



▼下次再見了,不過希望別再撞破我家窗戶。



★大樹似乎很受水母們愛戴。

140

遊戲畫面稍嫌簡略

畫面上色稍嫌單調,背景也只是使用些簡易軟體製作,甚至有些CG態陋到筆者懷疑畫家在混圖。不過因為屬於小規模製作的同人創作,CG的草橋和上色全部得由原畫一人搞定。在人力和資源有限下,能有這般水準已是非常難得。本作的舊價也僅日幣一千出頭,當然無法跟動觚七千、九千的商業作品相比。原畫的人體描讀功力高超,骨架和肌肉分佈頗佳。此外他的H圖也值得一提;在取角和構圖上,都顯得十分煽情,讓人看得臉紅。跳。更難得的是,他有畫「毛」!目前BL遊戲界,膽敢這變做的勇者算一算還真沒有幾人。於是可以看到不少遊戲裡角色都很可憐,下面光盤留的一片(笑)。也有不少玩家長期一直對此感到不滿和詬病。本作中原畫手法相當大膽,展露出屬於成人世界中的慣色面,因此獲得許多玩家的支持和善愛。

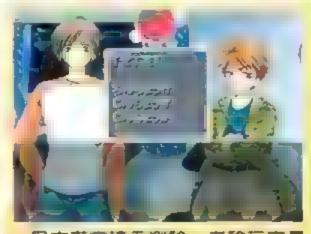
歐樂到底的劇情

本作的題材非常無壓頭。從一開始的外星人索取精液,到派出各路高手跟主角過招。角色間的互動與對話,都充滿了諧趣的成分。而在故事嚴未,外星人還是得星了他們得到主人公的「幫助」,高高興興地路上歸途、遊戲的橫便無疑是非常成功的,儘管趣味有點低級,許多對話和用詞也充滿了黃色的成分。例如:外星人來自於「SM69星雲」,諸如此類劇本上許多小地方都有性暗示存在。可是就娛樂性來讀,本作卻相當成功。儘管劇情很短,也沒什麼深度可言,但都這得筆者哈哈大笑,忘卻了生活上的煩惱。各位年滿18歲的好青年好叔女們,不妨把他當作一個有趣的成人黃色笑話看待一本作一定能為各位帶來一段勝紅し跳的歡樂回憶。遊戲中考驗實字程度的過程,不但新鮮有趣,挑戰成功還能帶來一定的成就感。目前日本正值民衆普島要字能力低落,本作更含有寓教於樂的正面意義。可惜對不識日文的華人玩家而言,可能無去深刻體會遊戲所帶來的樂趣,甚至連破關恐怕都有困難。因此筆者特別製作了所有考題的正確解答,將於雜誌出刊後,張貼在遊戲基地網站的軟體世界討論版,提供給各位玩家參考。

長期觀察同人界後有感而發

本作在B_G界小有名氣,再推出後便獲得熱烈迴響。其實不難發現,許多非商業考量的同人創作,水準卻遠比商業作品還好,也常有意料之外的高水準表現。更可喜的是售價還相當低廉,亦發感到物超所值。前陣子筆者和邪騎士聊天,談到此類話題。騎士

認為同人遊戲束縛較少,所以能夠自由創作發揮,因此較易出現住作。可是我認為除此之外,應該還有其他原因:會從事非商業考量的同人創作者,往往都是自身有農學興趣,可以投入大量心力去學習和製作,也比較不在乎金錢等實質報酬。他們大多把創作當作是一種自我實現,不會去計較是否能得到與付出對等的回報。因此可以說是犧牲奉獻,無怨無悔地將心血全部傾注在自己的作品上。這些作品也因他們的熱情灌溉,而收成最豐碩的果實。



★日文漢字讀音測驗,考驗玩家是 否真的是日本好關民。



本作管價僅日幣·

于出頭,以建棲低

廉的實錢而言,表

現的水準其實已經

物超所值。

★小男孩(?)竟意外地早熟。



★超聒噪的水母外星人



* 這群水母就是外星人嗎?

特典大賞



評遊戲

不思議な第三惑星

撰稿作家 邪騎士

製作公司 Studio E GO

代理公司: Studio E.GO

遊戲類型 18禁男性向SLG

建議售價 11340(書稅)

基本配備:CPU P3-500、記憶體 128MB、碳碟空間 900MB、需DirectX7以上



五月份連日的大雨,下得實在是令人吃不消,特別是現在已由搭大衆運輸工具改成騎摩托車的邪騎士,這種傾盆大雨莫過於是騎車時最討厭的事情了!就算是穿著雨衣也不見得能擋下所有的雨,而且也多虧這些雨害得邪騎士的課本全都變得被皺的了,所以邪騎士奉勸各位騎機車的讀者,下雨時要騎機車的話,除了要注意安全之外,怕漢的物品千萬也要好好的保管,不然要是重

神!鬼!人!

遊戲版本:1DVD

為了報殺了主角一木島卓全家的這份大仇,主角尋蓋铢絲馬跡來到了天乃社神社附近,終於找了自己的仇人 食人鬼芳霞真人,並和他展開了一場大戰,正當自己實力不夠被打得七零八落時,天乃社神社的巫女天神かんな、天神うづき兩姐妹加入了戰局,和主角展開了聯合陣線來退敵,不過雖然有她們兩人的幫忙,主角仍被芳賀真人給打倒了,躺在血启之中的他,突然有了轉折性的變化,他竟然也變成了鬼,而且憑著鬼壓倒性的力量,把芳賀真人打成了重傷,可是芳賀真人似乎不可以為意,反倒是在一陣長笑之中消失了,雖然敵人已走,主角並沒有變回人類的樣子,反而向幫忙他的天神姐妹展開了攻擊,和芳賀真人經過了一番久戰,她們兩人早已复了體力,眼看正要被鬼化的主角給殺死時,在那千鈞一髮之際,一名神秘的女子一葉子出現了,她不但把主角變回了人類,更是在她的巧妙安排之下,主角将和天神姐妹連手,把這附近被鬼怪侵佔的緊脈給 打回 "

音 全程語音





三亚



山本老師學章之作,其遊戲畫五之好可想而知,不 遊畫五之好可想而知,不 過本作的CG整體而雲超編 鬼畜了一點。





遊戲操作介麗過刊表至。 表示家運該看數區模的系 統感到有點取壞了



平均指數

本作嚴格說起來只 能算是一套在賣圖 的遊戲,遊戲性可 說是非常的低



本作的聲變表現起來感覺 還真不識,而最多的地方 莫過於是本作的P供極。 真的令人感到耳目一新



遊戲中可汲毀的文主角太 少,在收絕女主角的詩候 以陽等太大、遊戲的容及 枕法實布是了無新意。

遊戲-玩法-戰鬥

當邪騎士玩本作進入第一場戰役的時候,便有一種很厭惡的感覺,又是那老套的棋盤式戰鬥,而且本作的戰鬥實在是斷極到不行,每一位角色的最高等級只有30級,10級跟20級會加新的技巧如此而已,而官方上面所說的有很高的戰略性質邪騎士也沒有見到,玩家只要前期打怪的時候佔著靈脈不放,再慢慢的收夏其他被穿走的靈脈便可以輕鬆過關,後期的敵人過多過強,玩家也別太擔心,來個人海戰



術便可以輕鬆過關,如果要說戰略性,邪騎主個人認為要讓女主角們怎麼輸才是難度吧!(為了CG只好狠下心來讓女主角們被各種怪給打取吧.)至於女主角的攻略上玩家也只要在地圖模式狂找該女主角,即可輕鬆攻略,不過氣子和力,樣是不能攻略的,所以玩家別太費心啦!



其實上本老師的CG水準算是相當的高,不過在本作中的表現不如注當好, 女主角部份會出現一些比例頗怪的CG, 主角的比例也有點怪怪的,特別是臉的 CG感覺起來好長(也有點蓋老),而在上

代《夏神樂》出現過的葉子,怎麼感 體上好像也有很多處不一樣的地方呢? 不過本作的CG多偏向H,而H的CG中也近 六成是凌辱的,所以本作可說是為了滿



定某方面的玩家而做的說!至於醫光的表現也只能說是平平,一成不變的BGM和依然很優秀的語音,不過本作的OP有點不一樣的曲風,和動畫裡穿插的神樂舞真的令人有種融入其中的感覺,算是為本作有點凄慘的音樂部份加了不少分吧!

結語

其實老實說邪騎士對於本作的表現實在是非常的不滿意,那種遊戲內容仿佛又回到了最基本的《Man at work》一代一樣,實在是慘不忍睹(嚴格說起來Man at work女主角還比本作多很多昵!),Studto E.GO近期的遊戲表現都不怎麼樣。所有玩家似乎把Studio E.GO之光寄託在《IZUMO零》中了,希望這套遊戲別。讓衆多的FANS失望啊「





■對不起…我救不了你…



■神秘的占卜儀式



■ 沒想到你也會傷成這樣





撰稿作家 莎琳娜 製作公司 即編儿 代理公司 Will 遊戲類型 ADV(BL/18禁) 建議售價

基本配偏 CPU Pentrum III 500MHz RAM 128MB 殖硬空間 1 2GB CD ROM 8個速以上 顯示卡 DirectX8 1支援、解析度

800×600、Highcolor以上 音效卡:支援Direct Sound



故事脚本 ゆりの桑慢 遊戲版本 2CD

原實作家 田良 語 音 全語音

二次世界大戰後,歐洲百廢待舉。社會歷經了長久的動盪,也因此產生出許多人性的黑暗面。此時有一新興行業迅速 竄起一復仇屋,號稱「除了殺人,任何委託使命必達。」想要 除去自己的眼中釘嗎?快來「復仇屋」吧!我們專門幫您處理 此類勾當。無論是要傷害對方的心靈或肉體,悉聽尊便。大夥 兒笑資不笑娼,有錢的便是大爺。今晚,您想要對誰下手呢?

系統、OP、與畫面

系統儘管功能+分齊全,遊戲卻無法在中文視窗下安裝,執行時內文也會變成亂碼,這點一直是即貓儿遊戲的通病。其實只要稍作調整,將路徑名稱改為英文,並且在程式中匯入日文字形,問題即可迎刃而解。甚至未來還可乘勢進軍國際市場,放眼世界。可惜亂貓儿一盟沒有對此作任何改進。雖然公司名稱豐取中文「公貓」的意思,但倘若多統不做修改,即使有心打入華人市場,恐怕也很困難。經過一小段變多的開場後,遊戲便正式進入OP。OP中導軍的風格,與大量運用英文的手去,搭配著充滿虧上風的配樂,都讓筆者誤以為自己是在當紐約犯罪偵探影集。雖然美式的開場別有一番風味,但集作群可能已經忘了遊戲萬夢應該是在「歐洲」、介面的排版差強人意,可惜畫面依然維持人物全身圖沒有變化的手法。儘管左下角的表情圖很多,但整張畫面只有下半部有變動,看起來言

在大單調了。必須持續 把視線投注在鐵轉的一 部份上、也容易造成玩 家疲勞。另外有些人物 的表情圖和全身圖、看



¥ 6825

起來根本不像衙一人」偶爾也有表橢圖和劇情不一致的問題 劇情明明已經脫光了,表情圖卻還穿著衣服。這些都會使廣出 效果和真實感大打折扣。身兼本作製作人、企劃、與原電三項 重賣大任的由良・可惜表現中有原畫這項老本行達到水準、上 色的風格近似前作《セイレムの魔女たち》,人物皮膚非常圖 潤光骨,着起來好像拿針戳下去會爆炸的氣球。可惜人物比例 仍然有腿短腰長的毛病、H圖的煽情程度稍嫌不足。。OVE CG刻 意應擋人物臉部的作法,也讓許多玩家感到失望。

架構與劇本足夠讓人七翹生煙!

由良原先企劃的構想很好,趣味性十足,可错ゆりの菜樓的劇本無法配合。最後在劇情嚴重失榜下,企劃的架構也不夠完善,偏偏遊戲的規模又不少,難以獨補欲救無力。終於導致整部作品像傾斜的大樓。樣倒塌,以混亂失敗取場!發售前儘管官方一直強調「三位總攻主角與十三位攻略對象」,但實際上只是將12個迷你8」遊戲燒在2片光碟裡一起出售。故事間彼此劇情沒有關連,人物們也不會有任何互動。兩位穿軍服的傢伙原本應該擔任主角,但看起來卻更像是整人節目裡,固定班底的特別來賓。除了靠賣名蒙色誘,就沒有其他招式了,根本是超級無用男!鬼畜、色情、邪惡程度嚴重不足,完全沒有惡作劇的快感,還看到一堆言不及義的描述。每次被盯上的目標,都很快就莫名其妙地與主角墜入情網。(主角的費名蒙真強!)兩位主角無論目標是誰都會要上對方,最後不顧原先工

作是點也非常認異。遊戲中沒辦法自由選擇內配對,製作群考慮不夠問全,忽視了玩家本身的意志,只是一次又一次地派主角在鏡頭前廣出成人秀而已。雖然主角們似乎玩的很開口,但過於聲陋的劇情與描述,根本就無法將這種心境傳達給玩家。其實不難發現到,劇本是經由複數以上人手撰寫,而非獨力完成。在不同人物路線裡,不僅撰寫的手法不同,(有的使用第一人稱。)採用的視點不同,(有些採用主角當主視點,有些採用取略角色當主視點。)甚至連習慣用語和文筆也大不相同!有些習慣用漢字,有些習慣用假名,連主角的口頭嘽也不一樣。)雖然故事在人物與路線眾多下,最一人獨力完成有點勉強,採用集體創作不失為明智之學,但好歹最末要經過統一整理和潤飾啊。怎麼好像學生趕著交差的報告,這邊剪剪那邊貼貼,還亂七八糟就拿出來了呢?

在一片混亂之中,原畫是 本作唯一的安慰。可惜人 物全身置沒有變化。



A. 腹唇的功能全部具 碼,可信存檔的模仿結構 不足。Car下無法顯利執 行有點「借



本作業然不能說臺 平均指數 黑爾檀 • 但卻敗累 其中。不妨待閒到

發慌。再拿來打發

時間吧。

也便有

配樂令人等法忍受 、兩位表現集 # "



笑,但就某種程度來說



配樂讓人想關喇叭

配樂糟糕透了,水準還不抵同 人遊戲。不但曲子不好聽,有時甚 至跟劇情無法配合,筆者就差沒把 喇叭關了。在筆者的想法裡,認為 郎貓儿所做過最不智的決定,便是 開除原配樂負責人末村謙之輔。此 後旗下作品配樂每況態下,一蹶不 振。儘管當年因為涉嫌抄襲,飽受 輿論壓力下才作此決定。可是末村 真的是個人材 : 人非聖智,犯錯在 所難冕。業界尋找人材實非易事。



即使望眼如伯樂,在往也得靠蓬氣才能巧逸千里馬。筆者並不是要鼓勵不對的事構。可 是末村在事件中,也得到了應信的懲罰。《冤罪》的原聲帶也仍然擁有極高的評價。倘 若當年郎貓儿能夠磨諒宋村,我相信今天遊戲仍會商廳美動聽的配樂,為整體加分。有 時留住人材,不只是靠「錢」、「精」也是很重要的。

泛善可陳的配音

郎貓儿一向有起用新人警察的「 慣例,本作聲 要也多是新人,儘管 似乎是盡力了,可惜成果還是差了 點。大部分的角色都配得不好,可 能因為經驗不足,感情投入不夠。 甚至讓人覺得是「照稿念課文」。更 不用說H配音,過份做作反而感到噁! 心,打個冷斷就結束了。嚴教人失 望的是Gallacher 角。豐屬缺乏嘉 劇細胞,不但沒有盡到原應逗趣的 諧星本分,嘟嘟囔囔的甚至帶來不 _



快嘅。真恨不得一巴掌打下去!少數比較滿意的,是幫Dirt 配音的安岡實。在遭遇到惨 絶人寰的輪暴後・氣若游絲的語氣・將角色生理和心靈嚴重受亂的感覺表達得還不錯。

結語

對於郎貓儿樂於挖掘和培養新人,筆者感到非 常贊同。但很不幸的沒有嚴格把關下,成品看起來 像是三流作品。有耳語據說是為了節省成本,因此 製作上啓用了許多經驗不足的新人。可是總製作人 由良把關不力,需要檢討。整斷遊戲就此扁為地 雷,除非閒到發慌,不然建議別把時間和金錢,浪 **覺**在這款作品上。「絕對讓人折片」!





真是的·這兩個人跟小孩子·



outse生起氣來可是很可怕的喔。



別哭了·我會永遠陪在你身邊的。



特典大賞





與《王國的興起》一樣,筆者一直將《世紀爭霸》 歸於介於《文明帝國》與《世紀帝國》之間的定義 它既沒有《文明帝國》那樣繁瑣以及動辄幾十分鐘一 回合的慢節奏,也不會像《世紀帝國》一樣稍嫌過於 簡練。算是結合了兩部驚世大作的優點,但這並不 代表沒有自己的缺點,單就《世紀爭霸2》而言,模 型細節上少許的瑕疵以及自動識路過程中偶爾會出 現卡住的現象,及A1的表現不足等都是小小的缺 點。但還有另一句話說的好:瑕不掩确。就目前單 機市場的萎靡,《世紀爭霸2》也定以獨當一面,相 信可以帶給玩家不少的快樂。





EMPRE EARTH

世紀爭蜀川

戰役攻略



TENOCHTITLAN

在介於12世紀與13世紀間,阿茲特克人基入了靈西哥,並在這裏建立了一座相莊 「TENOCHTITLAN」。不過在此之前,我們需要眼隨指令來轉卷一下遊戲的操作。移動骨顏到任稱面板中的藍色旗幟上瞭解當前任務,而後點擊「INFORMATION」確認細節。然後按「TAB」退出到主節酒,當然如果有任何問題可以啓動「F12」以開啓百科全書查詢。控制市民移動向西移動,到達藍色旗幟後,瞭解遊戲中的天氣系統。之後選取市民建設面板中的「CITY CENTER」建造城鎮中心,並將地基建造在距離各種資源相對較近的位置。建立了城鎖之後,開始訓練市民,在熟悉序列以及集合點等操作後命令市民收集各種資源。當各種資源採集超過100後,訓練探險者探索未知世界,最後瞭解城鎮警鈴系統。現在阿茲特克人建立了自己的家園並擁有了自己的樂土,此後他們將為建立一個充滿財富、文化及力量的國度而努力。



CONQUISTADORS(征服者)

四元 1519年

15世紀,阿茲特克帝國已經形成了巨大的規模, 1519 年西 班牙征服者踏上了這片土地…。首先簡單瞭解一下遊戲中的視點 設置,而後派遣工人修建一條由 BARRACKS(兵營)通往 OUTPOST (哨所) 的道路。現在兵營開始生產,先熟悉一下各兵種然後按 「CTR + 1」將所有軍隊組為一隊,之後按「Y」選擇陣形,並確定 其攻守狀態。此時有零星的西班牙軍隊開始對哨所的攻擊,派遣 部隊前往援助。消滅敵人後,在哨所東側建立一條城牆以阻止敵 人的騷擾。城牆建造完畢後,將兩側的塔升級為箭塔以保護其自 主反擊能力。在城牆中間設置一扇城門,並在城門附近建造FOR-TRESS(要塞)。前方鞏固之後不能放棄後方的防禦。選擇兵營旁 的長矛兵,按「」」為其設置巡邏路線。此時地圖的東南方,阿茲 特克巫師們發現了敵人的市民,利用巫師的策反技能將他們招為 己用。最後集結城門附近的軍隊開始對西班牙營地的攻擊,可以 將其全部佔領。掌握著高級科技的外來者被阿茲特克人從自己的 海岸上趕走了。



建造城牆

COLOSSUS (巨人)

西元 1840 年

載場上的失敗延緩了西班牙人進入中美的腳步,眼下這裏上 是阿茲特克全力發展的天地。首先在海岸線上建立一座碼頭,建 造一支海軍並將其組成橫列陣形,派遣它們駛向地圖的東端,肖滅 來犯的敵艦。然後運送一支軍隊進駐這個小島。在 WAREHOUSE (倉庫) 旁豎起一座哨所並在UNIVERSITY (大學)訓練一名間諜 · 利用運輸船將其運送到地圖中上的鄰邦城鎮中心,使用「GATHER INTELLIGENCE」技能收集對方的情報從而掌握其地域資訊。將己 方商船的運送點設置在美國的碼頭。如此便可以與之開展海上貿 易。同樣在將己方陸上商隊的運送點設置在美國的市場後,雙方 便建立了全面的貿易往來。與美國的貿易為阿茲特克人開啓了一 扇通往未來的門。外來勢力將無力征服這個偉大的民族。



消减來犯的敵艦

HEGEMONY (制霸)

西元 1941 年

如此相近的兩個巨大國度造成了對歐亞大陸其他勢力的威脅。 此時達爾個大國也將進一步鞏固自己的一方霸主地位。首先進入 「CITIZEN MANAGER」管理介面對己方資源狀況有一個全面的瞭解。 並在指引位置建造一個石油鑽井以採集石油。開答科技研究功能 表,研究科技使得己方當代科技達到6個以上從而進入下個時代。 之後打開外交介面與美國聯盟,待美國回應之後選擇接受,如此便 確立了兩國的戰略聯盟關係。看過一眼哨所後,研究所用的軍事科 技,此時地圖上出現了印加帝國的資訊,進入軍事部署介面與鹽國 制定一份作戰計劃並發送(雖然美國並不一定出手),之後開始對 印加的攻擊。攻擊的同時掌握各個兵種以及核子武器的使用情况, 待所有軍事科技研究完成後會取得軍事暴冠·此時可以選擇其中的 獎勵。最後將印加的城鎮中心摧殺並建立自己的城鎮中心以完成對 該地域的佔領。



略

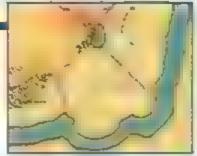
CAME WALKTHROUGH

朝鮮之章

LAND OF THE MORNING CALM (日出之地)

西元前 2300年

在遊牧的高體部族中浮現出一位領導者一「TANGJN」,他致力於團結所有的高麗民族,但是,當時對部族威脅最大的卻是強盗。TANGJN必須使自己的氏族安穩,並建立自己夢想的都城 ASADAL。TANGJN



地高

帶領氏族出現在地圖左下,前方不遠處會有少量敵人的阻擊,消滅他們之後達到合適的建城地點。建造城鎮中心後,分別建設BARRACKS、WORKSHOP(車間)、TEMPLE(廟宇)以及UNIVERSITY。然後採集資源並囤積力量,期間北側將會零星出現敵人的騷擾,可以在北部建立幾座哨所防禦。西北方的KUNSAN部族會分別向己方與敵方請求援助,在10月到來之前向他們提供400食物(通過外交介面的「RESOLRCES」贈與介面),稍後得到對方的回應,接受後與之結為問盟。同盟建立後敵人將會分別對己方與盟友展開攻擊,在防禦敵人的同時必須援助盟友。之後囤積到一定的實力之後,聯合盟友對敵人展開攻擊,最終奪取敵人的城鎮。

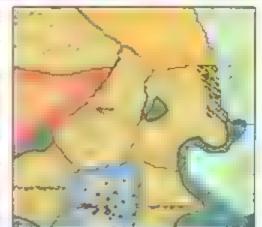
一時代1科技列表一

科技型式	伊城	消耗科 技造數	無求	影響單位	类似
	護織	8	板調中心	丰民	+ 200640
	是货币料	8	大學	新台灣於	· .^% -= %
軍事科技	耐人点器	8	异般	企政治等	10 ₀ r 👺
	編車	8	車周	機械單位	+ 10% 建度
	季節尋臘	8	板鍋中"。	城議中心 秀屋	CAR CARAC
4777年まります。	勞始補給團	8	恵签	声民 漁船	+ 20%資本特別改革
經濟科技	石碑凝刻	8	두살	虚器步程	COM CONT. CO
	聚產與總	8	城疆中心	市民 接端者	- 196費2 - 96度日本間
	更林短丁	8	城疆由小	被提出的 录要	- 10% (17 / - 1 地野)
王權科技	头状呤鄉器	8	大學	為等	養皇長擊荒古
工作的	市革务	8	트쑬	恩達き年	+ 108%
	預客	8	翻了	間線 坐師	- 10%-2 - 10%医度

ANCIENT CHOSUN (古朝鮮)

TANGUN 的都城 ASADAL 迅速的發展不但為貿易帶來了機會,也為戰爭埋下了隱患。出於全局的考慮,TANGUN必須統一部族。 先派出3名探險者分別向左右和上方探索,分別發現CHOU(周)、 DONGHU(東胡)、SHANG(商),與此同時盡可能迅速佔據周圍 的無人領地。面對當時的局面,盡量與多方的勢力結盟是上上之 選。與周結盟只需要修建一條通往其都城的道路即可,而與藥胡

結盟則需要消滅商,最後與商結 盟必須佔領4塊領地,東邊的東 胡很快就會與商交戰,並且容易 向己方發起攻擊,所以建議選擇 與周和商結盟(當然如果有興趣 全都不結盟,以一對三也未當不 可)。之後便是迅速發展,積累 兵力聯合盟友將地圖上的敵對勢 力消滅乾净。



地圖

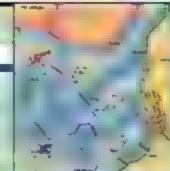
一時代2科技列表-

利特技艺	esta	母群乳 技业數	章式	\$. \$.\$.	装 數
	S.K.	8	黎气 堡	Bek.	+ 10%接擎
TP 181 5 1 6 1	<u>/</u> . ♣2	8	大學	亚北京东京 20	0. 1 . Ca . 1 . 1 . 1 . 1 . 1 . 1 . 1 . 1 . 1 .
軍事科技	8学	8	大學	更多 王子 域權	+ 1 視到 - 1 財化
	45	8	· April 1	騎兵並散隊位	+ 10%攻撃
	類特構克	â	原主	R9 X 4 35	1967年 1967年
◆研 20m 至34 ★年	官物名與	8	大學	至实 10年 将准	1965年 - 1964年 6日
經濟科技	8 7 5	8	垂閉	廊= 大學	- 1967年 - 1967年時
	@% I	8	坂議中,	高小学生	1964 - 1943年時
	基土社 第	6	いたが	Se Mic	~ juo€HD
王權科技	办工工中	8	大學	板牆受加賽。建築	+ 10%而久 - 1視時
工程的收入	S.	8	重心	機模類位	+ 10%HF
	表許定	8	軍事	<u>~</u> \$t	- 1.%素反時間

THE YEN

西元前 311 - 279年

朝鮮的成長受到優略者的威脅·YEN 優 佔了北部領土·人民迫不得已 邊抵抗 邊釋 求部族的庇護。朝鮮必須保護人民並將敬人趕 回老家。難民(穿黃色衣服的市民。不受控



地墨

制 會不時的趕來,必須保護他們,與此同時是要招募軍隊抵抗之部 ANHUI 和 NEI MONGOL 的入侵。接受 10 名難民之後。 YEN 的進攻越發 猛烈,很難抵禦,將 15 名市民運送到東南的 PUSAN。並在那裏建設 城市。此間有能力的話可以派兵摧毀敵人在東北的倉運以減弱其以 勢。在PUSAN建設完備之前,一定要堅持到己方增援部隊趕到並守住 TAEGU。 KWANGJU和ULSAN的市場。最終堅持己方城鎮中心 10 分鐘內 不被攻陷並在 PUSAN 建造兩座要塞完成任務。

一時代3科技列表一

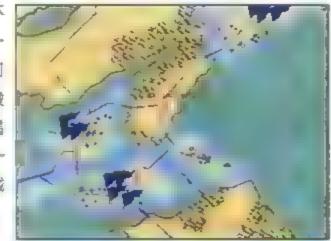
科技型式	煙瓶	运新利 項指數	君式	影響量位	罗 斯
	是不数字	8	物語中的	海軍攻撃革任	+ 10% 42
THE ENGINEE	武士福胥	8	年 後	数學學位	獲得場場質計
軍事科技	司录	8	弄當	意識が早	+ 10% 15 😢
	事業工匠	õ	車職	投 模單位	+ 10%双擘
	貨幣	8	叛發中心	商業運輸整位	准計或跨寶易
生産 は まとり ・1年	貿易法	8	市場		- 10%貿易稅
經濟科技	言學器	8	車間	機械單位	- 10%費用 - 10%建造時間
	牧馬	8	騎兵營	聚基透滤單位	一 "心震士 " 多度连连臂
	整要	8	大學	煙屋	+2支援人口
王權科技	整重型	8	叛鎮中心	要基,新活	-5 · 2 新軍空間
THEFT	複字	8	大學	城震及的基建等	"表表"。"多是这种
	石匠三音	8	大學	要基 選門 蜀居	+ 1000HD

OVERTHROW(顚覆)

元前82年-西元313年

起來反抗漢,此時一件具有決定性意義的行動即將開始了。周圍 的。個鄰戀會不停的索要各種資源,而且十分實裝,時限也比較 短一旦無法滿足便會攻擊己方。所以初期一定要優先探集資源。 並在保證按時供給的同時生產軍隊。因為最終是要與之決戰的。 待到軍力囤積到足以應付戰事時便可以考慮開戰(即便按時供

給,敵人也可能會不 宣而戦)。順便提一 句:周圍的敵人也可 能需因為利益衝突發 生戰鬥,可以利用這 種複雜的關係坐收一 點漁利。不過這種戰 略風險比較大。



地疆

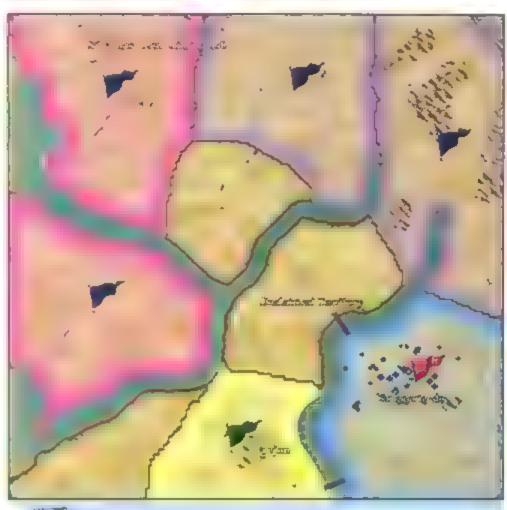
一時代 4 私特别赛—

科技型式	標面	治証和 校心數	盤式	影響單位	獎勵
	10 8+	10	大學	T T	理學或學及學可能可以
ZN At	一座门耳特	12	大學	現代至 [+ 10%/02
軍事科技	独等形框	4 11	坂議事。	等亚基。	+ 1.0° 中语
	を曲号	12	兵量	遵循沙兵	+1視對 +1躬痉
	亚世界至了		击蠕	春水道,	- 10%88871FT
・対け 東京リ ・士	主题學學	12	商車	元民	- ()%### ##\$\$##
經濟科技	軍事的軍	12	与盤	が数が表	一) "费马" 一 [化建造模型
	機械工程學	12	重問	機械部位	, "g 图显 - 19g 图 14数
	摩部學	12	三使 ・	教育を与	+ 100,010
王權科技	数生學	10	集型	投石車	+ 100-5
工作特权	建星學	10	大學	翻字 大学	+ 11%=12 + 1 神野
	苯汞纸	12	大學	顧記 大學	+、起車空間

THE THREE KINGDOMS (三國)

西元 356 — 562年

SILLA 繼續發展著,同時流亡者們堅持對抗蓄周橐的國家, SILLA必須肅凊異己但並沒有能力同時應付所有勢力。也許外交 手段是必要的解决途徑,但衝突仍然不可避免。首先要向鄰邦 KAYA發送同盟請求。如果沒有得到回應的話可以大方的送上些許 資原。與之聯盟後建立雙方的貿易往來並從對方購買 1000 繼和 500 錫·但不要讓己方的市民雕對方的資源太靠近,由此可能引 起盟友的叛難。聯盟建立之後雙方都有可能會受到敵人的攻擊, 為了保證彼此的利益需要派兵增援KAYA。在囤積一定的兵力後聯 繋KAYA組織反擊,分別佔領PAEKCHE和KOGUYO的主要城市一座或 摧毁其城鎮中心後建立己方的城鎮便可以結束戰鬥。



地震

UNLIKELY ALLIES (盟國)

西元 634 - 647 年

日本寥斷了周圍的海岸,而陸上 KOGURYO 和 PAEKCHE 又阻絶了與中國的聯繫。 但是如果SILLA可以派遣一位使節前往中國與 之建立聯盟,那麼整個朝鮮的局勢將導以改 觀。開始後中國可能在20分鐘內與PAEKCHE 結為問題·所以一定要在限定時間内採募間 镁·並將之派遣到西北的中國都城去。這個 目標並不難達成,但在派遣間謀(使節)到中 國的同時,還要注意防範日本在海上的攻 整,和其他兩個勢力在陸上的騷擾。此時應



地圖

該建造船隻為渡海做準備。使節抵達中國後,對方會同意聯盟,同 時要求己方將他們的便節護送到PUSAN。此時派一些軍隊去護送。 路上很有可能遭遇敵人阻擊,存在軍隊的同時敵人不會優先攻擊使 節。但千萬不能戀戰,因為敵人的軍隊是源源不斷的。使節到達

時代5科技列表。

和模型式	學能	問疑利 技術數	東東	影響遊行	委勘
	新 華	12	変 間	機械關症	+2穀傳三徑
電子 電子 まり 4年	要 二 寝取	12	李 赞	技術機械整位	+ 10%速度
軍事科技	等學	12	第 字	所有單位	+ 10% 志城
	一种数	12	大學	第二	+3%工業, -3%熱例
	地重學	12	市場	范 業重	+10%HP/+10%更要
4月 1年 まり 4年	里获器馬達	12	騎兵營	騎兵近戰單位	-10%費用/-10%建造時間
經濟科技	人口普查	12	城镇中心	城議中心,倉庫	+5駐軍空間
	第八中數字	12	市場	西莱運輸單位	- 20%貿易時間
	温程学	12	大學	管理 / 巫鲼	- 15%号部時期
王權科技	合性學	12	大學		+ 28% 衛士能力持續時間
工程行政	西軍政策平	12	粉香金	騎兵近數單位	+ 10% HD
	星盆	12	机器二心	海軍單位	+ 10%+P

PUSAN後,雙方達成聯盟。此後北部的問題可以交由盟國解決,己 方主要的精力投入摧毁南侧岛鳞上日本的三個要塞。將敵人的要塞 悉數權毀後目標達成。

略

DECEPTION (詭計)

西元 668 年

無論是己方的聯盟還是 KOGURYO 和 PAEKCHE 的聯盟都出現了 崩潰的危機。聯盟得來不易,但如果聯盟破裂的話,哪一方率先 對抗 KOGURYO 和 PAEKCHE 都將取得優勢。現在己方和盟友都有實 力佔領敵人的領土,眼前將是一場激烈的爭奪戰。看哪一万率先 取得在整個地圖上的絕對優勢。由於盟友的戰力的確語張,所以 最好的辦法便是攙在盟友之前對地方的城鎮中心實施佔領。己方 已經作用的建築盟友無法作用的。如果己方兵力不足的話。可以 派遣一支步兵跟隨盟友的第一梯隊。在第一時間到達敵人的領 地·利用盤友的軍隊抵抗敵人·而己方則抓緊時間佔領(說實 話,這樣很不厚道)。在敵人的領土被全部佔領後,系統會自動 根據地圖上的分佈局勢做出判斷,如果自己不能取得絕對優勢, 盟友就會背叛・此後將是另一場戰爭。

一時代6粒技列港一

P31001-120232					
科技型式	響脈	推翻。 技術教	京文	* 工造气	Ar.
	公世史生	14	城級中人	∓ 民	- 20%-45
	是成	14	概念に、	St College	- `* * 4
軍事科技	野生制製	14	22 . 32	聚 美联系作	- 19,5
	尾柱形	_4	東資中心	海季煮页	マルルル連続
	水重	14	板積中心	叛議中し 秀豪	1.0. 野生 - 0. 1945年
MESSER ELLER	帧作	14	意 書	市民 多%	- 3.0 程 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2
經濟科技	遊牧民族	14	粉兵量	胸与含字证 证	∰= . ³ -,} ? ≠ åç
	專業技術	14	吸销中心	海亚亚立	- 150 - 14,1 2 cas;
	学名#夏 邓本	14	原字	亚 摩	十二四年(十二年程
王權科技	建工产学	.4	城議中リ	変通二 を表	+ 1104年 + 1 相談
工作科汉	IFT	.4	基物	Miles II	Co 11
	SIRAY	.4	心子	10,00 × 30	+ 100円2 + 100季愛

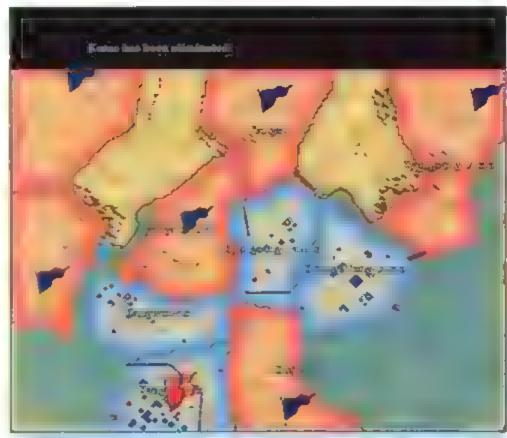


地圖

KOREA UNITED(統一朝鮮)

西元 676 年

隨著朝鮮的統一,與盟國的衝突不可避免的爆發了。盟友瞄 準的是朝鮮的財富・而朝鮮則是為了自由。從目前地圖上的局勢 而言,這必定是一場消耗戰,昔日盟友在東南的領土是最好奪取 的,因為它本在己方包圍之中,之後便需要一點一點的蠶食對方 領土。與此同時必須在已佔領的領土上修建防禦設施以避免抵据 戰。如此機紮穩打,最終的勝利終會到來的。朝鮮已經被戰爭, 入侵和革命折磨的夠久了,幾代人都在忍耐著。最終,這一切的 一切都結束了,朝鮮人民站了起來。幾個世紀前,偉人TANGJN的 夢想成真了。



地圖



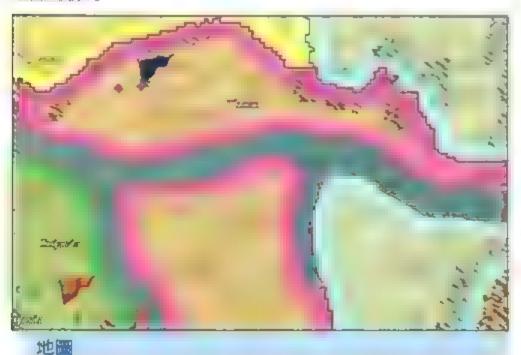
先人夢想成真

徳 國 之 章

CRUSADE IN PRUSSIA(十字軍在普魯士)

四元 1220 - 1280 年

從日爾曼騎士重逐歐州,他們慢慢的皈依了東正教。說來話 長,總之,普魯士人組織起來反抗侵略,並預防蓄皮蘭淪為神聖 羅馬帝國的附屬國。普魯士騎士出現在地圖西南角,雖然沒有城 鎭的支援,但是以目前的軍隊實力攻下北側的異教徒廟宇沒有任 何問題。控制該區域後,既有波蘭市民加入,此時便可以在佔領 的領地上建立城鎭了。接下來需要搜索異教徒的要塞,只有消滅 它・オ可以取得本區域的控制權。敵人的要塞在靠近東北角落的 附近,但是在推毁它之前遗需要控制周圍的裏窩那人(黃色地域) 以確保城鎮的安全。可以通過策反5個裏窩那人來驅使對方結成 同盟。最後,囤積好軍隊向東北的異教徒發起攻擊。摧毀其要塞 後贏得勝利。



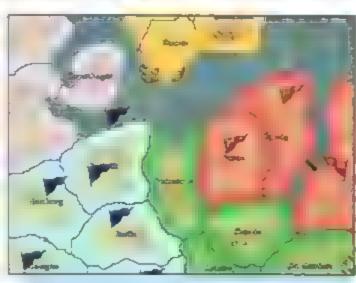
THE HANSEATIC LEAGUE (漢薩同盟)

西元 1263 - 1419 年

田爾曼獲得了一個與黃藤同盟交易的絕往機會,前提是他們 可以在商場上擊敗競爭對手。而波蘭一如既往的覬覦著普魯士的 領土。機會難得,目前迫切需要與神聖羅馬帝國建立貿易往來」 但是在審書上與羅馬之間卻是波蘭的勢力。因此陸上的交易勢必 需要料過戰火的洗禮。準備戰事需要先優化資源,如此便不得不 開闢海上航線來與羅馬的海港進行交易。但是羅馬海港的通商標 已經被瑞典人取得。

先建立一支海軍、將其駐守在羅馬的海港之外、此後瑞典的 商船便無法入港,普魯士便可以取得通商權。建立海上絲路之 後,便開始至手建立一支強大的陸軍,準備突破波蘭的封鎖,打 開在陸上與羅馬通商的大門。先從靠近海港一側佔領敵人的領 土,並在自己的領地與成關交界處鑿立哨所。由於己方的軍隊無

法踏上羅馬的領 土,所以進入羅 馬帝國境内的商 隊便無法保護。 可以通過團魏救 趙的辦法,在敵 我遇境大豐吸引 **地方的火力, 觀** 終與所有羅馬口 岸建立商路後任 務完成。



地圖

DEFENDING THE ORDER (防禦)

西元 1410 - 1466 年

隨騎士們抵抗 TANNENBERG 的同時。 POLES 也繼續穿越普魯士 的領土與 ORDER 周旋。直到戰火一直蔓延到 MARIENBURG 日徽曼 的重續。戰火即將來臨,在此之前必須為戰爭做好充分的準備。在 敵人到來前必須在己方東部的三個城鎮採集到各 1000 單位的錫、 鐵、石頭。因此初期需要大量招募市民。需要注意的是每個城鎖都 有自己的?出,一旦敵人攻陷了遵遵三個城績之一,採集的任務便 告破?。完成資源的準備後,由於前方無限據守,所以需要將市民 及殘餘軍隊轉移到西側的 MARIENBURG 城堡。此時敵人正忙於在剛 剛佔領的週邊城鎮掠奪,趁此機會在 MARIENBURG 部下周密的部署 (前列以重裝戰士及騎兵抵擋,後面多多安排投石重以及遠端兵 種,並在外城正門兩側建立要塞),需要注意的是城鎮中心西北也 寫要豎立幾座哨所。戰鬥開始後敵人會源源不斷的趕來,每阻擋住 敵人的一波次攻擊西北都會出現己方的援軍。在敵人攻入城堡前消 滅250個敵人單位後。敵人的主將出現。擊中兵力將之消滅則取得 本次戰役的勝利。





略

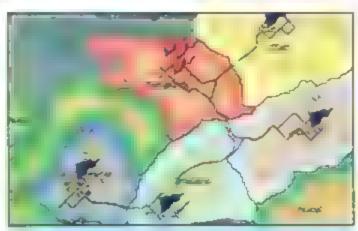
5

THE REFORMATION (革新)

西元1525 = 1526年

普書士已經陷入了窘境 既要維持軍隊的數量又要抵禦皮蘭等外族的入侵,於是普魯士掀起了一場革新。相信這場革命可以給己方以嶄新的實力,同時也敲響了騎士制度的喪鐘,為普魯士開闢了一條新的道路。革新開始後必須優先考慮與哪個普魯士勢力結盟:與FRIEDLAND結盟將取得王權皇冠:與LYCX 結盟可以孤立限制其他勢力的發展:與MARIENWERDER結盟將取得軍事皇冠:與TILSIT結盟則可以得到經濟量冠。慎重選擇好結盟的目標後將ALBRECHT派往對方的城鎮,如此可以表示己方的誠意。當同盟形成後其他勢力將對己方宣戰,此時需要保護盟友的實族到達己方

城鎮。之後與其他 三個勢力交戰並將 之一一佔領、最後 皮蘭向普魯士伸出 了橄欖枝、此時移 動 ALBRECHT 到達 中下波蘭的主城即 可。



地圖

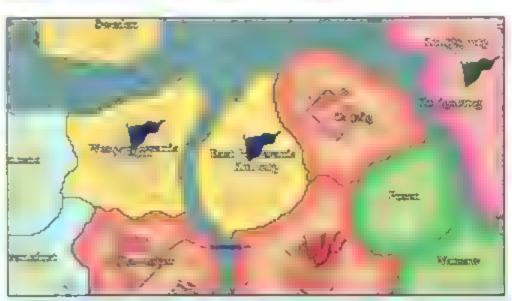
一時代7科技列表。

科技型式	r ii	消耗科 技指數	需求	影響雄位	žt.
	3000全	14	馬雷	步尼都气	- 1000年
	正式是每	14	大學	華東生產。東京	- 10 数字 - 12
軍事科技	连"、豪意	14	大學	要赛 多" 市交	- 1 超影 - 1 多。
	職業軍人	14	兵营	建数型元	- 10%基準
	宗教会歷	14	野宇	智謀 交领	- 105年 - 10 1111
40000000	歌魔游	14	大學	要要 医牙 奇奇	、中間中 - 19-11度機関
經濟科技	き母文學研究	14	大學	郵手 大學	
	船瘍	14	城镇中し	手民 探險者	- 多養生 - 沙沙里等時間
	情來發到	14	异爱	近戰市等	+ jud/no
王檀科技	医心壁基	14	大學	城镇及附署建築	+10% 部队 + . 福野
	他對機運要	14	華鹭	也擊敗成第三	+ .1%+2
	被型點性	14	大學	10000000000000000000000000000000000000	資利或事 、%及基基數

BRANDENBURG PRUSSIA

西元1640~1688年

衆望所歸能改變普魯士倒楣的運氣的來自 BRANDENBURG 的威廉掌握了的大權,而 BRANDENBURG 恰好位於歐洲的中心。這場戰役的目標是瑞典和 KONIGSBURG ,形勢對己方而言尚屬有利 KONIGSBURG隔海相望而瑞典處於己方的半包圍之中。首先利用巫師策反瑞典的 10 個單位,如此將使 KONIGSBURG 不戰而降。之後的戰鬥就穩單的多,攻下瑞典所有的城鎮即可。



ill at

- 時代8科技列表-

和模型的	ag in	类在EL 特备数	爾飞	专体整任	žř.
	海至数~	14	城镇中"。	海市戦艦	+ 10%70\$
できる。	最高数字	1.4	\$6.5 第	1.以是	\$2.601 +
軍事科技	STILL	14	兵號	森沙女芸	- 1 約 8 = 至
	RELEAS	14	重單	范擊機械華品	+ 10% 次擎
	Barret St	14	巨盤	-	獲得中堅實理
4月5年まり4年	銀行學	14	* 12		- 10%發物權
經濟科技	捏链	.4	郵 閏	框擊機械單位	- 10%是年 - 10%建造時間
	人工配管	14	兵營	追送步兵	- 100度年 - 10001165年間
	殖民主義	14	版調中心	元 蒙	+ 2 交遷人口
王權科技	荷里设	14	大學	要多 育宮	+ 5 + 2 駐車空間
	多量で	14	大學	叛進至叶臺灣菜	、多便在 。多度主時間
	製一次配學	14	联中级	195	+ 10%45

THE SEVEN YEARS WAR (七年戰爭)

西元 1756 - 1763 年

瑪利亞·當時奧匈帝國的領導者試圖奪回西裏西亞的領土·為了增加自己對抗普魯士的籌碼·她組成了一個不牢靠的聯盟·其中包括俄國、瑞典還有法國。在此之前從沒有這麼多國家港入到這種地域紛爭之中。面對如此懸殊的實力·普魯士的命運以乎只有滅亡···。地區之中一共有8個勢力,其中4個與普魯士為敵,所以墨可能的拉擺其

餘的3個勢力來與之抗衡。其中英國很可能最早站在普魯士一方。與HANNOVER 結盟後要在整個戰役中確保其都城的安全。之後又是一場消耗戰:與盟軍協作擊敗所有敵對的國家,其中需要注意的是北部瑞典的威脅。由於其間隔有海峽,可以先派艦隊摧毀其碼頭。留待最後擊敗它。



地圖

- 時代 9 科技列表

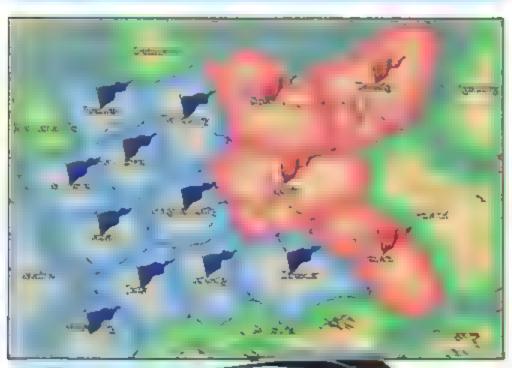
和模型式	標盤	智耗行。 技造數	雲炭	多雪單位	秀龍
	東三級隊	18	大學	表	獲得投嚴與爭化技能
	部項一學	18	IR	重视	- 10%方擎
軍事科技	医骨髓炎	18	IB	朝在郡	+ 10% 速度
	極歌漢	18	工廠		+ 2 設護=徑 』
	重要主義	18	市場	商業整位	+ 10%路程的成
42747144	幾作	18	倉庫	市民	+ 20%特殊資源排放效率
經濟科技	季集装绳	.8	兵營	遺跡步兵	- 10%費率 - 10%建造時間
	45	.8	三藏	重题	- 10%要用 - 10%建造時間
	李雪平成	18	异營	步兵雙位	+ 11%HP 7
王權科技	原谊	18	万學	要要 為即 鄙悟	÷ .]°₀H□
工作科权	科學演器	16	大学	殿宇 大學	- 0%HP - 2視野
	理で主義	16	大學	野字 大學	+ 3 駐軍空間

RESISTING NAPOLEON (抵抗拿破侖)

拿破侖大軍被擊敗,法國軍隊戰無不勝的神話也隨之破滅。 普魯士等民族都在迅速的集結軍隊,不給法國喘息的機會。法國 可能被擊敗了,但他們還沒有出局。西側的十個城鎮已經被去國 佔領,普魯士也在法國的監視之下,集結軍隊是要避免10個戰鬥 單位聚在一處,被巡邏的法軍發現後便會暴露己方的目標,從而 受到敵人大軍的打擊。秘密積累軍隊,待時機成熟之後將大軍集 結起來向西側的城鎮進攻,必須解放10個被占領土中的6個以 上,才能夠推翻法國的統治。當第六座城鎮被光邊後,拿破侖的 大軍將從西側抵達,此時需要堅守住己方的城鎮並消滅150個敵 方單位。在此之前應該在西側豎立大量哨所,並駐守炮兵做好迎 擊的準備。



拿破侖時代



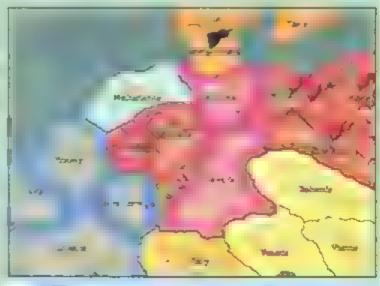


BLOOD AND IRON (鐵血)

11863

俾斯麥成為了德國的首相,他開始養手統一德意志帝國,個一個主兵,一個一個的城鎮,一個一個的聯邦。歐州最強大的民族之一終於迎接到了屬於它的時代。這次戰役的主要目標是北側的 SSCHLESWIG-HOLSTEIN。在開戰之前要設法和周邊的聯邦結盟,而此時法國也將大豐的軍隊陳兵至西側的 SAARBRUCKEN 附近,此時絕對不要讓自己的主兵跨過國界,否則一場惨烈的戰爭將在德法之間展開,這並不是現在該做的。丹麥很快將與奧匈帝國結盟對德國宣戰,此時只要派遣一隻有力的部隊,佔領奧匈帝國語劉對德國宣戰,此時只要派遣一隻有力的部隊,佔領奧匈帝國語劉對德國宣戰,此時只要派遣一隻有力的部隊,佔領奧匈帝國語劉斯德國宣戰,此時只要派遣一隻有力的部隊,佔領奧匈帝國語劉朝德國國軍,就可以這使其是出戰爭。同時將原奧匈的領土 VENETIA 割讓給義大利使可以贏得這個盟友。若要與德意志聯邦結盟則需要將目前仍屬於法國的領土 ALSACE LORRAINE(阿爾爾斯)割讓給對方,或者直接將其吞併。

也許大家看到法國在邊界上的陳兵都會選擇吞併,那麼我們就從相對歷史的角度出發。對法國宣戰!與法國的戰鬥將集中在彼方屯兵與巴万的 SAARBRUCKEN,只要在此擊潰法國的大軍並佔領ALSACE後派遣一隊機動力較高的騎兵突入法國部城,將得到拿破侖三也駕窮的消息,法國戰敗。將ALSACE割讓給德意志聯邦後率軍打飲丹麥贏得經,戰事的勝利。去國的投降宣告德國取得了歐洲大陸的霸者地位,俾斯麥確保了分裂聯邦的緊榮與安全後,實現了德意志的統一。幾十年間他以自己技術家般的政治手腕保持與周軍國家的和乎共處。但是德國皇帝死後的繼承者卻並沒有知此的委員,俾斯麥告名皇鄉,德國的外交政業也改變了許多,



地圖

一時	1.1175	4 0	Trans.	Aveile-	April 1		
_ 43	1	3 13	483	1.0			_
	7 %-	H L2	4	4	7/1	40	_

秘技型式	標底	消耗科 技指數	無求	影響單位	美歌
	交通線響管	18	트를	2×-5	- 複野 - 1 8*程
宇宙 以往	生產資金	18	一就	重 率	+ .0% ₹ ₹
軍事科技	遊擊數十	18	二世	所為聖心	+11% 155
	長老三義	16	大學	領土	+ 3%主黨 + 3%熟情
	鐵塔	18	+ =	春業専	+ 10%HP + 10%速度
ATTOR IN ACT	標準できゅ	16	斯韦曾	製造機要称	- 10%費用 - 10%建造時間
經濟科技	核而基核	18	坂鎖 耳。	坂鏡二 。 意重	一世學面正體
	電影	16	严暴	奇英王等單行	- 20%貿易時間
	教育等受	18	大學	福本, 全年	-15%全部障碍
工規制性	造り達	16	域議中 /	-	一 19 機心能下槽積線管
王權科技	煌图	18	坂護二 。	新型機造用	± jno _o ⊣⊃
	医基宁	19	表議ニッ	遊壺南立	- 100 ₀₀₀







SAN JUAN HILL(聖胡安)

西元 1898 年

為了爭取情勢的主動與牟取美國在中美島嶼上的利益、美國總 統要肯利將戰船從緬因州開向了哈瓦那。很不幸的是,在這裏緬因基 本起不了任何作用,除了替占巴傳話以外。為了將西班牙人趕出古 巴,美軍決定進軍聖地牙哥…。戰役開始後,美軍登上攤頭陣地後並 不能就此建立城鎮,必須趁阜攻下KETTLE HILL,否則以自己有限 的單隊對抗越來越多的敵人將是一件很恐怖的事情。攻下KETTLE HILL 後如果有餘力的話可以解放在地圖東北角落的 EL CANEY。如 此,美軍將在繼續得到更多的增援。下一個目標便是位於地圖正中的 SAN J.AN HILL,在此美軍將遭遇大量的西班牙軍隊,利用重炮與 步兵的配合可以有效的减少已方的傷亡。最後在向聖地牙哥進軍的路 上可以順便解放另一座古巴城市,在攻下聖地牙哥後,西班牙人被趕 出了古巴。



THE MEUSE-ARGONNE OFFENSIVE

東部前線上,俄國退出了戰爭,德國集結了自己所有的力量對 抗暑法國及其同盟。英法聯盟現在有了新的力量。因為美國在最後時 刻因德國的自由潛艇戰而介入了戰爭。 1918 年夏秋時節戰爭將會硝 煙都盡,對於任何一方而言,這都將是一種解脫。首先要突破敵軍的 重重防線,目標是敵軍前線上的5座機槍堡壘。將其全部踹掉之後, 向地圖中下的MONTF AUCON 進軍。佔領MONTF AUCON 後,進而奪取北部 重鎖ROMAGNE。攻克這兩塊地域之後。敵軍主氣受挫棄守位於地圖東 侧中部的 CUNEL。 必須在 5 分鐘之內趕到那裏,否則敵軍將再度反 撃。現在敵人只剩最後一道橋頭防線 KHIEMHILDE STELLING 了,

這裏的敵人防禦比較數密,可以利, 用轟炸機配合地面部隊進攻。佔領 橋頭陣地後經過短暫的修整,再衝 過MEUSE大橋·佔領或権毀全部敵 人的建築後贏得本次戰役。



一時代11科技列表。

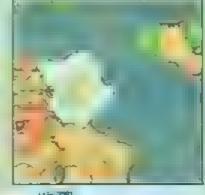
對來學家	零截	神 程 時 時 時	27	多是办位	# 500 ⁰ Hb
	E-0	22	城議本	不民	應回投票開單小技能
	S L	22	概論主。	がを連盟	+ 10%定旗
軍事科技	FAT	22	三致	#SwC	+ 11%系撃
	<u> </u>	22	大学	長墓,明片,前名	+1洗針,+1射程。
	養養物模	22	叛議立し	城镇中心 陶壓	10 HE 101 - 201
477 MI SN 445	业 概以	22	走手	产民 垂船	+ 20%資源可取安華
經濟科技	是整件等	22	异党	直游发兵	100日年 - 11% [[54]]
	進分改革	22	Kar,	市民 核酶者	1%5A - 1%18AU
	是特代教育	22	RETER	禁甲李朝	移動不受開候影響
王權科技	大章王統	20	烦躁血,	坂通山 。 朱壓	〒 _ 10% 円 + 1 複野
工程行列	學家	20	Is	対目のは	T 12004D
		22	大學	城權以為是建築	+ 10%-12 +1 吳野

WW II -north africa and sicily (二戰-北非及西西里)

西元 1942 年

歐洲再一次的扁為戰場,但是這一次德國在軍事上所獲得的,超 過了它所能預料的成績。運用「閃電戰」這種新的戰術、德國幾乎掃 平了整個歐洲。日本對珍珠港的偷襲将美國拖入了這場戰爭,也許這 將給整個戰局一個新的機會。美軍的登陸地點是盟軍英國的營地,在 此美軍並無法得到補給。向地壓西南的 TEBESSA 進軍,將之佔領後獲 得市民,此時可以將這裏作為整個北非戰場的大本營。這時會收到命

令:中部防線告急, 無要在14分鐘內增 援·指揮軍隊先沿南側繞過裂谷·繼而一 路向北奔襲。繞過裂谷後得知前方有德軍 的陣地,將之佔領。抵達前線後佔領亞歷 山大,在這裏的海港碼語將作為盟軍登陸 西西里的跳板。在25分鐘內渡過臺西拿 海峽並佔領西西里的墨西拿港,則取得開 闢第二戰場的第一步勝利。



地疆

- 時代12科技列表 -

和核型的	传成	自新利 校信數	葉弋	書響單位	+	300°Hb
	ट पुरस्य स्थ	40	製作工器	裝下乾門室廳	+	10%次章
*************************************	全型質	77	大學	er half le		19月至 11%建造機器
軍事科技	2016	7.	_ 2	表示文章	+	15%享宴
	第一方法主義	72	教造工廠	表手載!]重稿	+	10%10#
	記号中夏	22	F 😤	き声磁性	-	17%黄章 - 17%建度時間
e≅ matu ae	河下建築	22	大学	要塞 跨計 茅塔	-	1955年 - 1392進時間
經濟科技	養率が美	20	= 4	-	-	10%貿易稅
	模块英檔	22	坂瀬本 。	英軍盛气	-	10%更年 - 1%建步時間
主權科技	聖字申収土	70	大學	要要背景	-	5 三0 駐軍空間
	你等哥	20	大學	75	~	10%中4.0%速度
	火要品质	20	Ies	製土電車車	ŀ	.0%-0
	非 頭紅旗	22	森嶺キン	海軍數部單位	-	3般源=在

WW

WW II -THE LIBERATION OF FRANCE (解放法蘭西) 西元 1944年

1944年夏末,英國、美國以及自由法國陣線,在將德國趕出 法國的戰役中取得了巨大的勝利,幾乎所有人都認為德軍已經窮 途未路了,但是納粹的國防軍還沒有出動,12月,他們將進行最 後的反撲。整個法國都在德軍的控制之下,所以整個任務相對而 言比較單調,一片一片的解放河岸西側所有的法國領土,最終抵 達河岸。到達河岸後,得知敵人即將發起反撲。要確保續頭的控 制權 6 分鐘。在此之前要求在河兩岸至少各建一座哨所及防空 炮。建好之後敵人將發起攻擊。此時需要注意的是,應先在河東 岸建設防禦群,最後在西岸隨便豎起兩個要求建築就可以。因為 東岸的防禦如果被敵人突破進而摧毀橋頭的防禦工事的話,計時 將停止。





THE COLD WAR-A DIVIDED GERMANY(冷戰-分裂的德國

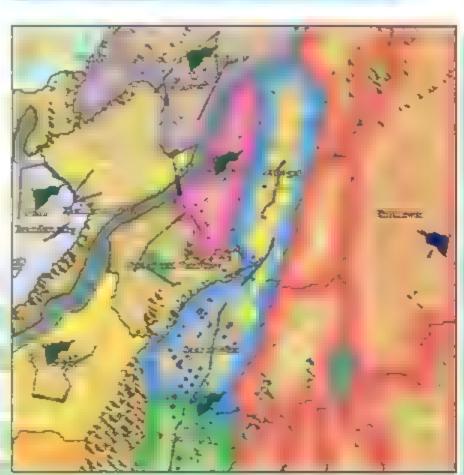
1952年

二戰結束後,盟軍在戰後世界格局的管理上產生了分歧,為 **了**避免直接的衝突,英國、美國和蘇聯批准了一項折中的方案 世界被劃分為幾個區域、每個勢力掌管 片並互不干步。 個有 限的承諾避免了全球化的利益衝突,而地下卻有暗流在湧動,稍 有不慣將導致一場核戰爭·而德國整個的領土也被劃分為西德和 東德。這是冷戰之中的一場間諜戰,蘇聯和美國都將各自派遣問 謀潛入對方的領地竊取資料。在地圖西側是由西方國家共同管理 的西德、而東部則為東德。由於其他國家的防禦設施並不完善。 會向美國要求保護,這5個區域是MUNICH,STUTTGART」 HAMBURG · TREATY和HANNOVER。初期應招募一定數量的軍隊分別 派遇到上述5個區域,並派遇工人在該區域修建峭所以識破敵對 勢力間諜的隱形。己方只有20名間諜,必須保證己方間諜不被蘇 聯為威乾淨,並在蘇聯間諜崙取以上 5 個隨域的情報前完成己方 的間諜任務。首先派遣一組閣諜沿南侧的通道混入東應並尋找相 對安全的腐域轆藏(例如樹林),同時另一組間讓從北側,甬道進 入,同樣鏈藏。由南側的間諜盈取第一個任務點的情報後,得知 第二個情報點的位置,同時得知英國問謀任務失敗,隱藏在東北 的角落中。派北側的一名間諜將之安全帶領到西北的區域。南側



間取務後個資任側取得戰勝第點得任飢務間。東的對務,點譯個最應勝續個情第點這由業終間利益的數學

秘密潜入



л S

155

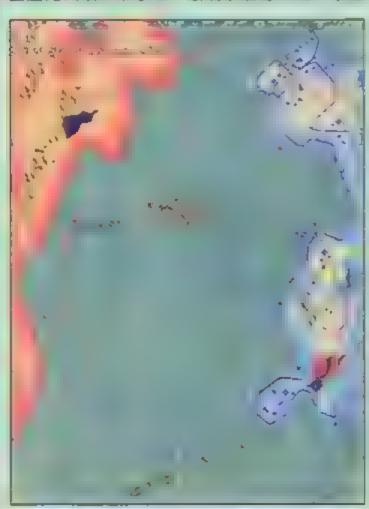
略

THE

THE COLD WAR-DOOMSDAY COUNTDOWN (末日留計時)

西元1988年

由於技術的迅速發展,無影無疑的隱藏,以及利用核子導彈 完美的防守。使得潛艇成為支配海軍的命脈。在蘇聯與美國幾近 接壤的由令海峽一場秘密的戰爭正在悄無醫息的爆發著。此次同 樣是一場間諜戰,首先需要派遣間諜潛入海峽對面蘇聯的領土上 盗取情報,時限為一個小時。由於此次行動極有可能引發核戰爭 所以命名為「末日倒計時」。在間諜駛向北側的蘇聯領土的同 時,需要在己方的碼頭擴充海軍實力。以防止蘇聯海軍不時的驅 擾。間諜到達蘇聯領土後得知第一個任務點的消息。盜取研究中 心的資料後,前往第二個任務點盜取工廠的資料,此後得知蘇聯 在研製新式飛機,這次主要利用的是間諜的破壞技能。成功的破壞之後隱形飛機會自動起飛,此時需要引導其代向美國的機場, 並避免其被蘇聯警察,最後派還百升機中隊逆行突破,推發第一



地圖

一時代13科技列表

和模型式	THE STATE OF THE S	共和心 校位家	意式	京客單位	- · % -ĭ
	E.F	22	""	変更で整要す	1%778
金を表といれて	B07.459	20	兵營	人がサー	二 甲丁醇
軍事科技	展體型機	22	機築	•	- : 24
	全体企业系统	22	上藏	表一人病主義	
	電影	22	三 赞	Y.8 主動与電	養馬磺基實施
4万つ数 エッルヤ	機器人技術	22	% ₹ T €	要申信克	
經濟科技	理数百%	22	正藏	表示人類崇極	· 作養中 1年過度機
	全球化	22	声t [®]	。 單本奇	- 11%疫性"可
王攫科技	製薬學	22	域體中的	李 辈	+ 2支援人口
	反對武器軍	22	多工工具	装甲 節團縣	+ 100010
	先度聚合物	22	天學	机接受对基准英	第四 , 建安保管
	欽結構	22	大學	著塞 油計 有语	+ 1 0g+=

A DOOM FROM THE RED EARTH (紅色星球的審判)

元 2058年

2058年夏天,CHARLES BLACKWORTH,掌握有著最为先進技術的將軍發動了叛亂。首先需要派遣軍隊前往地圖東南的白宮,保護總統的安全,敵人對白宮的攻擊並不十分猛烈,可以很輕鬆的守住。為了保證總統順利的撤離白宮,需要奪取西北的ANDREWS AIR FORCE。敵人在這裏的部署比較強大,需要集中優勢兵力攻取。消滅駐守在這裏的敵人後。佔領機場以及直升機停機坪。因為將軍掌握者比軍方更加高級的科技,所以必須奪取或推毀其位於東側中部的研究中心。這裏敵人的防禦更加堅實。同時需要派遣間諜替入將軍基地的內部破壞大學,由於敵人的圍牆間諜無法進入,只能通過運輸直升機將其空投進入。囤積足夠的兵力後對將軍的基地展開突破攻擊,由於敵人圍牆的耐久極高且耐垮的攻擊力很強,所以集中火力突破圍牆後直接向城鎮中心攻擊,將耳摧毀後保護總統的車輛抵達 ANDREWS AIR FORCE。

- 時代14科技列表-

一時代14科技列表一					
和校告式	學最	消耗科 校山數	無ズ	邦雷單位	+ 20%нР
	海田市 第	26	大學	811	+ 10422 + 1064
	2 6	76	Ik	数甲、宁亚縣	- 10% X W
軍事科技	かって *	?F	发展工。	是多型"。	+ 10%)##
	BAARA-K	26	我基	五至茲中華籍	透底命 字
	医空影风	26	数是工廠	裝甲火能車機	- 10% 黄用 - 10% 医手持限
ATT 1 TH TH 44	お見後虫	26	倉庫	而民	+20%特殊百千淨百代率
經濟科技	基式主管	26	大學	間諜 / 巫師	-10% F - 100 1 2 4 5
	進梅一學	26	工廠	海彈車	- 1967年 - 1967年高度院
	4 + 5. A.	26	后使 一	秦安全与蒙亡	- 10%+P
王檀科技	5. 新工艺程	The Land	5 %	(3) + I	- CHSO: -
	克里 拉。	24	大學	② □ □ □	+ .0°6HP +: *PE5
	2-84	26	大學	廊宁 大學	點重空間



地區



奪取機場

THE FUTURE OF USA (美國的未來)

叛逃的將軍在巴西建立了自己的基地,並喪心病狂的試圖發動一場核戰爭。本關是任務模式的最後一關,需要在保護盟友巴西的同時,尋找出敵人的4個導彈并並將之摧毀。最後尋找到將軍的基地將之擊斃。任務很簡單,只是將軍基地中密密蘇蘇的機器人生產線的產出效率實在是讓人吃驚。四個導彈并分別在地圖的中上(2個),地圖的左下,地圖的右下。最後在阻擊將軍時需要注意,發現其蹤蹟後,他將駕駛巨大的機器人迅速向地圖的東南逃竄,其移動十分快速,建議用直升機追趕並殲滅。將軍的陰謀破產了,自己也魂飛臺滅了。而然美國的未來又需怎樣呢?

一時代15科技列表一

	機能		素菜	非常 電位	+ 20%HP
	權入型區片	26	大學	路振兵	+3醫療效果
(日本) (日本)	整数控制	26	工廠	導彈臺	+ 10% 達蒙
軍事科技	感到。智慧	2£	城镇牛人	50 布金山	- 10% † 5
	恶无逆化	26	大學	強 主	+3%主章/+3%其情
	目析とし発	26	开架	静重变势	- 100-1-100000
4万次数字外4字	模量素等	26	大學	新 至,大學	- 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1
經濟科技	生物工程	26	叛器中心	叛領中心 / 倉庫	- FRT 200
	思聯手寫	26	商場	商类连标证门	- 200 8 m 15 m
王權科技	雜詞機械器官	26	大學	簡摄 巫鏡	- 15000000000000000000000000000000000000
	人工預機	26	城議中心		+ JF6/4 11 -4 17
	磁气型	20	30 ¹⁰ 100	÷ 砂。 □ 草。	+ 6,
	意来機械	26	板铸中心	港面號位	+ 10%+19



這個未來有點像《終結者》







一退坑即省

操作措施

間諜移動

1				
W	前進			
\$	後退			
A	左移			

D	右移
€	跨下/起立
Shift	跳躍/劈腿跳

間謀動作

滑鼠左鍵	期人一記,武器
滑鼠右鍵	開 又一主武器
空白鍵	互動
E /滑鼠中鍵	便用武器/裝備
R	換彈夾

٧	吹口哨
Ctr1	武器高單
Alt	更換副武器
Q	對換視角

光學配備

1	望遠續/狙擊模式
2	夜視鏡

3	感動儀	
4	MEA	

間諜系統

F1	資訊介面
F5	快速存檔

F8 快速讚檔

間諜人

- 1 里上练结的小厅,车更不要桶碰桶,没相因往子分散他們
- 2. 對於明後面的數人,選擇Bush Door的方式,將敵人砸量。
- 3. 个。点色避所有監視器,遵到你在某台電腦中關閉它們為止。
- 4. 當卡雙時,多按F1 養地壓,所有任務資訊都包含在其中。
- 5. 0鍵的目的是讓你能靈活變換射擊姿勢。
- 6. 多用副武器的電擊子彈和金屬空施環,能殺人於無形
- 7. 監視器會發出高分異的獨鳴·戴上夜視鏡則可以判斷是否具 有夜間監視功能。
- 8. 禮用地形優勢·藏匿在天花板鐵柱,或攀住場台護欄,不但 能灣置目身行蹤,也能隨時對,具作出攻擊。
- 9. 無線電将會對危險提上警告。
- 10. 模糊膜檢測器可以破解,也可以换特另一名主兵,威裔他幫 作通過。















流程攻略

海岸線燈塔

從海岸線登陸後,上姆 賣雪背後是添黑一片的無垠大海。眼前的綿嚭山谷,則是正待潛入的基地。從搖曳的小燈處攀上陡壁後,持續前進,行走到一半時,切更被前方不還傳來的槍聲給震幅住。按下空白鍵互動,猶過幽谷洞穴,Shift 能讓賣雪跳躍攀上聲岩。吊橋小徑前,費雪首次面對敵人。隨手拾起小石塊。



▲關閉發電機·對潜入行動大有幫助



逝,費雪能做的,只有解開他手上的撩罐。

▼記得解開 人質手上的 撩繩

1-2

軍事營地,有為大燈十分刺眼,換上 SC 滅音手槍,射破燈泡。這個舉動會引起營內鼓噪,趁機由左方小路繞過去,避開與小兵正面衝突。或者,也可以不射破大燈,改以鋒利的刀刃亂破帳棚,然後挾持小兵,這樣可得到更多的情報,當然也會讓自己身陷囹圄。通過走廊,來到室外廢墟,可選擇攀上屋麓,然後跳躍到另一頭的臨時便橋。也可翻過右邊的傾頹矮輝,爬樓梯上去,最終也會來到臨時便橋。不同之處在於,後者必須面對 2 名以上的敵人,但可取得一份子彈,利弊之間,端看如何抉擇。通過門膜,踏著細膩的步伐靠近小兵,在他來不及反應之前,緊緊地鎖住他的瞬頭,問完情報撂倒他後,操

作業上的電腦・以竊



▶ 第 3 秒 直 線 到 份 去,對入門玩家來 調 是 不錯的選擇



■操作電腦是此關卡的重要任務

T_{ij}

極台前,兩名小兵正在閒談,不必理會他們,躡手躡腳的左轉下樓梯,然而,若硬是想展開殺戮,那麼金屬空拋環是相當不錯的選擇,樓梯中段,還有間小房間,裡頭有一名小兵。洶湧的潮水拍打著滿佈苔藻的礁岩,盪出陣陣水聲。燈塔旁,一名小兵來回巡守,若對自己槍去有自信,那不彷試著一槍擊斃他,而如果想通過吊橋,挾持小兵問出更多情報,那先擊破那盞唯一能綻發光芒的小燈,是絕對必要的。打開燈塔大門,輕鬆解決軍然不知的小兵,延旋轉梯身而上,在爬上塔頂前,花點時間留意,兵巡守路徑,以及燈塔旋轉頻率,俐落地翻上後,關閉燈光,在被擊倒小兵的哀嚎擊中,野叫總部,圓滿結束這次的任務。

16 李静那轴

CARGO SHIP

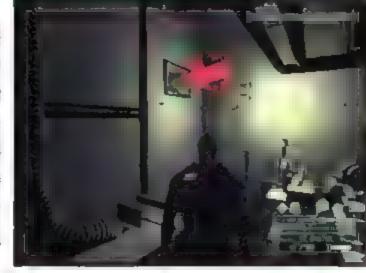
Z-1

月京如水,甲板上上两小兵來回巡守,費雪聽完無線電傳來的簡報後,一名小兵恰好來到附近,悄然的移至他身後,挾持住他,費雪幽默的說,美好的夜晚。在問完船艦上總人數後,這句話對他來講,將是否定的。費雲得從右方艙廊暫入艦內,但這裡有兩名活動的一兵,最佳的策略是起兩名一兵交談之際,透過貨櫃中的狹縫,來到甲板下方。門前一名小兵坐在矮凳上打著盹,解决他的時候得小心,以免觸動聲戒。貨魯內,費雪得安置發報



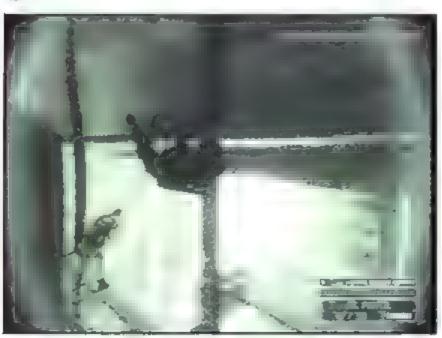
儀稱 艘許 樣打不何左手上 同稱 的 整有 模,,便的

▲記傳為船上每只同樣的種子装上發報儀



解决完大权後,爬上房裡左邊的通氣孔

輪機空,有兩名船員正在交談,按 Shift 讓費等一躍抓住頭頂的鋼柱,等船員走近,再按空白鍵,就可以輕鬆勒斃他,艙內還剩一名操作機具的船員,爬下鐵梯後,輕聲的靠近,料理掉他。



▼《昆沌理論》中最令人拍案的精采

Z-2

從機具後方的門離開,來到另一貨艙,艙內有具箱子,閱 讀上頭的貼紙。離開貨會,艙面盡頭會走來兩名小兵,艙廊旁 有提供了讓人爬下的管徑通道,能避開正面衝突。



▲閱讀箱上的貼紙·將更了解替入事件的始未

引擎室裡是不能開緬的,總共有三層,平均一層駐有一名小兵,在黑暗中靜默的解決掉他們。小房間裡,兩名小兵在談話,一台電腦處在運作狀態,先使用電腦,等小兵分開時,再分別收拾他們。來到室外,楊梯下一只木箱,不要忘了裝上發報優,上一層樓,來到艦上餐廳,先用綠線攝影機觀察門內情况,等一名小兵雕開後,再悄悄打開房門,迅速射殺一名小兵,並放倒另一名,廚房內同樣有只箱子,裝上發報器。後頭的餐廳內有兩名小兵,先關上鄰境,讓他們處在黑暗中,再個別擊破。由後門出去,可以上到船艦宿舍,這裡同樣有只箱子,得裝置發報器。

Z=3

最上層的艦橋·船長和大風正操弄著複雜的航岛儀具·設法 挾持船長·問出必要的情報·緊接,得知必須回到下層的宿舍· 剷除 名重要的船員。体恩室·有一名船員,正打著撲克牌·好 不應意。然而,關上電燈後,他們的無躁不安的情緒,便會迅速 的顯露出來,好好把握這個機會,完成此過任務的關鍵。除掉休 息室内的船員後,便可接獲撒離船艦的通知,費雪之須抵達船尾 的定點 甲板上,仍有數名巡守小兵,可替入資訊室獲取更充沛 的情報資源,或直接前往定點,結束任務。



全図略GAME WALKTHROUG

間諜遊戲3

國家銀行

BANK

3-1

費雪翻過牆圍牆,腳就踏在柔軟的草皮上,眼前兩名小兵正在交談,似乎沒有查覺這麼輕靈俐落的潛入行動。在 還設有自動感應器,只要太靠近燈泡就會亮起來。可以與醬 壁保持一段距離,躡步地走進左方盡頭的暗巷,那裡當有整 座庭院的電力系統,切斷後,三名小兵將會陷入漆黑迷蒙當 中。



▲延著箭頭走到盡頭,切斷電力系統

接著,可選擇機開前門。3誘小兵出來勒斃他,再躲過監視器,竊取電腦中的資料。或是直接往後頭走去,爬上華梯,來到銀行屋頂。這時候。美麗的助理會藉由無線電。指導資客先到後面的一間小房間內,切斷機旁電力。並打開屋頂天窗。每繩而降後。周圍會佈滿紅外線。右方有一名小兵正在打盹,用SC手檔把他與醒,朦朧中,他會先切斷一部份的紅外線,趁邊個機會,馬上入僕右手邊的電腦。切斷全部的紅外線,再好好地招呼他。如果剛才在室外,並沒有選擇向前門挑戰,這時可別忘記回到入口處,竊取電腦裡頭的資料。

0.2

中廳有麻扇門,往左手邊走,裡頭有名小兵正要進房,先把他引出來,料理掉之後,還有一具監視器,不過這具監視器並不具備夜視功能,所以只要把燈泡射破就行了。監視器底下是監視房間的入口,先用纖線攝影機觀察,可以發現一名小兵正在室内徘徊,按下V吹口哨引誘他到門邊,選擇Bush Door 將他砸量,不過時間得抓好,否則被Bush Door 將會是費雪。 竊取完監視房內電腦的質訊後,緊接著往二樓前進。 樓有紅外線搭配小兵的佈局,看似天衣無縫,但只要緊挨著小兵背後,就可輕易的通過紅外線。工樓入口處的電腦也記得要入侵,通過第二塊滿佈紅外線的區域,並清除掉小兵後,拐幾個彎就可以看到資訊中心,資訊中心問團佈有監視器,務心小心。



▲記得按下進入控制器

在資訊中心裡,入侵主控電腦,並關閉所有的監視和警報系統,再按下繼下的進入控制器,接著便可以大搖大擺的走進經理辦公室,覊取爐火前電腦內的所有資料。當然,每個房間內的進入控制器,都別忘了按下,隨後,攀著窗台躙下,來到後花園。

J-3

輕鬆料理掉 名。兵後,後不愿入口左手腳邊處,有一個 重氣密道,沿着密道爬近鄉公室,竊取電腦資訊,並按下進入 控制器。



▲花園入口風的通氣を遵,可以進入旁邊的辦公室

監管中心有三名小兵駐守,射破燈泡可以將他們個別引誘出來,再分別擊破。進入監管中心,同樣熟練的上載電腦檔案。由監管中心旁的玻璃門進入,先往右手邊響,拿取1024號保險櫃的炸彈,下樓梯後,於金庫兩旁分別安置解碼鎖。這裡的解碼鎖小有技巧,開啓一格鎖鍵後,心須等閃爍的紅燈轉綠後,才能繼續開啓下一格鎖鍵。隨後,裝上炸煙,退到入口處,引爆它。進入金庫,入侵盡頭的電腦,解開保險櫃的鎖,在離開前,拿取任務的關鍵品,然後回到前院的經邊。簡離國家銀行。

-

攻

(b) *

一。電力警戒

PENTHOUSE

4-1

電力突然中斷,大城市陷入 片黑暗,費雪奉命找出事件幕後主使,這次的潛入行動,將不能監殺無辜,因此,槍嚴好是為了射破燈泡而拔出。街道上共有四名巡守小戶,擊暈最靠近的那名後,費雪將有幾種選擇,由右方爬上垂梯,攀著牆緣,順外管爬下去,可以輕鬆來到一名站崗小兵的身後。或是拔出SC手槍,擊破氣眼的探照大燈,但不管怎麼行動,剩下的 名小兵,都相當機靈,難以應付。

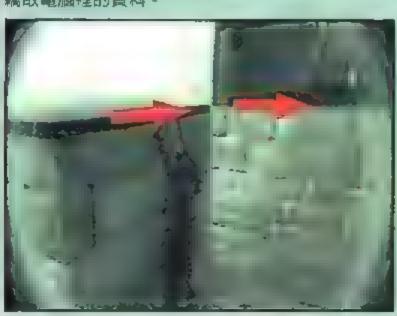


透擇,但沒有特別安全的

室内,挾持一名電梯維修技工後,會母來一名小兵,一般作氣將他們同時擊倒,進入電梯內,由頭頂的通氣口爬上去,再裝著垂梯繼續爬行。解決雖務室裡頭的小兵之後,來到天台停機坪,直舞機螺旋葉夾蓄高速氣充,硬是映亂了賣雪一頭可愛到不行的短髮,趁直昇機高分貝的噪音,擊破天台的光線,再引誘히圖的小兵,將他們一一擅倒,之後,爬上廣告看版,鉤上繩子,得到對面。

C 324

實質的禁殺令,在這裡被解除了,對上小兵將不再鄉手鄉腳,不過隨後會碰上具備夜視功能的監視器,仍是屬分棘手。攀住牆壁,爬到另一頭,按下V引誘小兵來到欄样旁,冷不防的將他拉下萬丈高樓。房間內,另外有兩名小兵,可割破右方的乳白色塑膠薄膜,爬過通氣管,料理掉電腦前點睡的小兵,竊取電腦裡的資料。



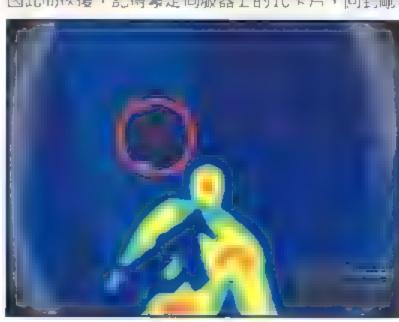
◆ 學住牆 壁,潛入 另一頭的 閣樓 室外,有一具夜視攝影機,換上夜視鏡,可以看見它的掃描範圍,從此地開始,共有6具攝影機。得為每具都裝上監視系統。來到攝影機的正下方,按下空白鍵。爬上鐵梯,有兩扇門,選擇左邊的房間進入,裡面有一名小兵,靜悄悄的除掉他,避冤緊動鳴台上的另外兩名小兵,陽台也有一具監視器,最好先看除小兵。再全力通過監視器。

屋内一樓·兩名小兵,廚房·客廳各一,監視器兩員·電梯口、電視旁各一,幹掉小兵時要乾淨俐落。儘畫別發出聲音·不然容易驚動另一名小兵·電梯口則是撤退點,得稍微記一下。二樓·橘色屏風後面有扇門。直走到盡頭左轉,有一密室,竊取電腦內的資料。房間內有一具監視器。三個螢轉的電腦沒有資訊。可以不必冒險操控。到底,植物室内有兩名小兵在交談,先把走廊燈關掉,把兩人分別引出來,植物室還有一具監視器必須裝上監視系統。



4-3

回到剛才鐵梯上的兩扇門處,這次選擇住右走,適過雜物問後,有一處靜礙。屋,除了幾名。戶並守外,屋内護有設體詭電,想保命的話,要用最慢的速度走近詭電,並且解除它。屋内房間,關著 名老人,它會教導你如何恢復城市的電源,首先開路伺服器,電力設備將會待命,至 台機器旁,拿取電力設備上閃亮光芒的能量條,接著打開感熱儀,看哪座電力設備上的能量條是呈現熄滅的狀態,就去把它開啓,共有六台,有一台藏在老人原本站立位置的後方,容易忍略。完畢後,城市的電力將會因此而恢復,記得拿走伺服器上的IC卡片,回到剛才提過的撤退



點·結束這 趙任務

▼感熟機 態顯示能量 飲之能量 的電力設

核客入侵

DISPLACE

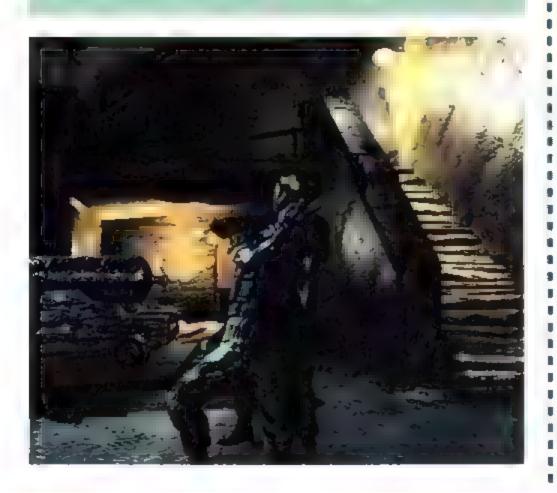
~ 1

費雪心須薔入商業大慶竊取情報・在景 3 模 青楚敵人身分 以前,這次的任務是不允許濫殺無辜的。碩大的通風口內,傳 來陣陣風扇馬達迴旋聲,聲雪必須先到控制機台旁,將風扇電 源關閉,這裡有兩名小兵,待他們分散,就可以行動了。風靈 停止後,賈雪站上通風口,打開鐵網·椰安尼龍繩索,垂降進 入。走到通風管盡頭,會有一扇通氣口,先別急署下去,用環 線攝影機觀察・等人都離開後・再打開通氣口・房内有台電 腦,會有一些情報。

出門後,實雪所在的位置是第二層,從旁邊護欄翻下,可 以到達第一層的客廳,這裡有一名小兵守署。拐幾個響之後。 會來到一間有數座大型電漿螢幕的資訊室。剛才在房間内談話 的老闆,已經來到這,加上一名保護,其有3人。設法挾持提 著皮箱的老闆,詢問情報後,並使用他所提的皮箱,職取箱内 電腦資訊。資訊室内有不少台電腦,每台都得入侵,最後面的 那台則是任務重點。



▲ 從對方遺漏皮箱内的電腦· 藉取資料



5-2

回到第二層,通過本製地板的穿堂,這裡有具攝影機和必守 小兵・還有待會會用到的電梯。對面是兩處門・其中一扇進入 後,將會面對滿佈紅外線的走廊,選擇另 扇見可以到達健身中 心・這裡有幾台電腦・同樣需要入侵。從健身中心内的一條通氣 孔,可以爬到隔壁的房間,這裡是練靶室,擊量一名小兵後,入 侵 樓的電腦,接著到三樓,有台閃著綠色光點的主電腦,同樣 入侵它,旁邊是一條通氣孔,可以用它爬進一樓的中央資訊室。 中央資訊室内有台母體電腦、操作電腦後發現、主要資訊並不在 此,隨後會有數名小兵閒警報聲響進入,趁他們還沒搞清楚入優 者前,趕快從門口出去,看集監視器的轉向,快速地進入電梯前

往第一層。

▶健身房内 的通氣口可 以爬到陽壁 的練靶室

出職梯後,往左有兩名小兵正在走廊上關談,可以關閉周 圖的徽燈,藉以分散他們,再個別擊破,往右則有一間茶水 間,裡頭也有兩名小兵。第三層有數閻房間,其中一閻腦上掛 著企業合昭,分別擺蓋兩張鄉公桌,桌上各有一台印表機和幾 份敬亂的文件,入侵這兩台電腦,獲取情報。第三層的盡頭是 一扇上有密碼鎖的大門・上頭還設有擺霧的監視器・門裡面是 _間小房間・有一間擺著兩張辦公桌・桌上有幾幅家庭照片・ 入侵這乘窗戶的台電腦,取得電腦裡的資料之後離開,來到另 一處上有密碼鎖的大門,解開之後,爬鐵梯來到屋頂出口,撤 離。唇楝商業大樓。



▲進入第三層盡頭上鎖的密碼門,並且取得房間內的資

長北海道

攻

0-1

從居。西屋出來的費雪,在寒風中接獲另一項指示,這次行動 是潛入一座日式屋舍,設法盜取相關情報,並拆掉前特攻裝設在 屋内的覊聽麥克風,避免分裂細胞的曝光。從庭園假山進入後, 發現 -名巡守小兵站在岩石上,架上 SC 20K 模網化步槍,按下 1

切到狙擊模式。 瞄準小兵的頭。 給他一個驚響。 正門處有兩輛軍 以及兩名巡邏小 兵,解决掉小兵 之後,記得走到 車後, 向總部回 報車牌。



▲向總部回報休旅車的重牌

接着,可以、選擇從左邊房屋下潛入,由破洞的木造地板爬上 來,或者直接翻過純木的護欄,爬進屋内。門口處有一名小兵,解 决他的時候不要發出太大豐潔,以冤裡頭另一名「兵提高變成。走 進膺含,穿越走廊,拉開紅色布簾後,見到小爐内燥蓋暖暖的炭 火,拐個彎,出室外。不透處有兩名小兵在交談,先攀住中庭的護 欄,接著引誘小兵出來,一個個的把他們拉到底下摔攀。

10

後院,有兩名小兵保護著一位打太極的老人,小兵可以料 理掉,但是最好不要殺老人,否則耳機内又會傳來喋喋不休的 訓罵聒噪。穿過庭院,進屋内後,會看到一具金鷹鷹的佛像, 一間小房間内,擺放器舒適的雙人床,靠近電話的地方有一具 麥克風,得將它撒除。前面的磨闆裡,有幾個人在講話,透過 磨内剪影,可以看到共有一名身著西装男子和 3 名小兵,而曹 雪必須粉掉穿西裝的男子。房間入口右方腳邊,有一通氣孔可



以鋼到房間後頭 的浴室。翻過再 氯□,先朝房内 投擲閃光彈,然。 後火速的換上 SC-20K 步槍掃 射。

▼從屋裡的通 氣口,爬到楂 物室

接著,從屋内一通氣口,爬到植物室裡頭,這裡有一名小 兵,可以開啓,西水系統引誘他過來。再走幾步路,是客廳和數 間臥室,這裡有幾具麥克風需要撤除,敵人的部分,電視機前 有坐著打盹的一名小兵,浴室内有一名小兵和正准備盥洗的老 ٨٠

6-5

走到盡頭,左轉上植物室三樓,這裡有兩名小兵,清除掉之 後,爬上屋簷,竊聽對面房舍内的情報,突然間裡頭的人發生爭 執,其中一名開槍射殺對方,並準備逃離,儘快跟上他的行動。 然而,費雪並沒能順利,逮到他。對方坐上直升機後,隨即便升空 離開。此時,周圍會有 3 名迹守的小兵,——將他們清除撂倒 後,再次讓取休旅車的重牌,回報給總部,而這次的任務,也將 在實雪回到最初潛入時的山水別院後告離。



▲ 爬上屋頂, 聽取對面房間内的情報

《導彈危機

7-1

全球面隔導彈攻擊的脅迫。實雲所隸屬的分裂細胞。必須 設法解除· 這次地點是北韓的軍事基地· 從通氣□ 替入後,沿 罐子爬下來。車庫内有兩名小兵,先把燈包打滅後,再一一料 理掉。室内,有一具監視器毫無死角,如果硬闖打開門,一定

會觸動響戒。回到車 庫,到卡車前頭,進 入維修管型・前行拐 **键**,可以直通守衡室

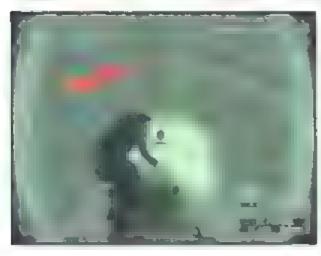
▶從卡車底下的通 第日・可以鎖進守



擊量守衛,經過走廊後,會來到一處米色與暗紅交織的方 格地板,外頭有一名小兵,解決他之後,悄悄地打開主管室的 門·換上SC手槍靜默的處決對方。並且入侵房内的電腦。宿舍 裡,一名小兵躺在床上,另一名坐在板凳上打盹,解決他們要 快速俐落,使用SC-20K的狙擊搭配電擊子彈,以免殘餘的小兵 觸動警鈴・倉庫内資訊室・有一名小兵正在聽収音機・解決 他,並且竊取電腦裡的資料。資訊室外面有一個通氣小孔,可 以直達薄彈運送庫。

142

導彈運送庫裡有兩具監視器和兩名小兵,先到堆高機旁邊把整座運送庫的電源關閉,再料理小兵。接著,到卡車旁,按下導彈輸送鈕,導彈會召署軌道運行,隨後爬上車頭,跳雞抓住運送導彈的軌道,懸吊爬過去。可由通氣口直接到達導彈格納庫,或是直走後抵達控管室。導彈格納庫設有監視器和小兵,打掉格納庫內的所有光源,可避冤觸動醫報。格納庫和控管室共有兩座,



東西各一,西邊的格納庫內,有 只專彈要做 破解,而控管室裡的電 腦都要入侵。

◆跳上卡車,抓住運弾軌道,爬過去

結束一檯的任務後,可乘電梯到一樓,或從東邊控管室的天花板通氣口爬上三樓。電梯門開啟後,會面臨一名巡守的小兵,加上此地設有監視器,將十分練手,使用電擊子彈會是不錯的選擇。從電梯管制口盡頭左邊的通氣口爬到指揮中心,這裡有兩名

小兵和一名高階軍官, 看除掉也們, 並觸取電腦裡的資料。



▶從通氣口直達 指揮中心

搭乘電梯回到一樓,直接往西邊的格納軍走去,到盡頭轉變,抵達導彈發射中心,清除掉巡邏小兵後,進入底下的控制室,裡頭另外有兩名小兵,還有一座導彈發射控制器要破解,接著回到上頭,導彈發射器後面的面板已經打開,同樣操控鍵 啟破解它。接著,到東邊格納重壓頭的導彈發射中心,然而,

枚導彈已經順著통溫的熾青色火焰,接稅發射器的束縛、凌腐升空,實雲得在三分鐘內,阻止另一枚導彈的發射。進入底下的控制室,有3名小兵、分別解決後,從最靠近門邊的那台電腦裡頭竊取資訊,快速的回到東邊的控管室。輸入電腦,解



除另一枚導彈的發 射命令。2後,回 到西邊飛彈發射台 的撤雖點,倚著夕 鴉,結束任務。

▼将指令紊入電 腦,以解除另一枚 專彈的發射命令

SEOUL

0-1

北韓在導彈發射過後的數小時,已經派兵攻入南韓市中心首關,整座城市陷入一片火海,而實雪必須在南北韓交戰的狹縫中,獲得更多關於這次戰爭起因的情報。兒童房內,週闡散佈著絨毛玩具,牆上透著慵懶燈光,音樂盒發出輕柔旋律,然而,打開房門之後,見到的則是另一個世界。屋内已被大火吞噬,原先的廚房,只剩斷垣殘壁,實雪在牆邊鄉上繩索,垂降下去。左邊的暗巷內,設有一具詭雷,得以最慢的速度靠近,並且拆除它。翻過槽,可聽見兩名小兵正在交談,設法抓住一名小兵,問出情報。



▲ 榱慢的走到能雷旁·拆除它

盡頭,一枚未爆的炸彈筆直地插在地上,旁邊的大門,深鎖,可從左邊的鐵管爬過去。裡頭停放了一輛資訊卡單,還有有兩名小兵巡守,主要任務是礪取車內電腦的資訊。另外,廣場內還有稱具擴音器,垃圾箱旁一具,屋頂上一具,都需要進行破解動作

0-2

室内機旁也是整片火海,一間房内的發電機組漏電燃燒, 對羅後可折住頭頂的鐵管。沿著鐵管可以爬過發電機組,這裡 有3名、兵,會帶著電筒四處巡守。穿過走廊,機房下層的主 發電機組旁,有一間上鎖的資訊室,破解密碼後,進入房内抽 起電腦上的晶片卡。機房畫頭,兩名小兵恰好搭電梯下來。躲 在浴室内,關上燈,將他們引誘開來,個別殲滅。搭上電梯,



抵達順樓,費雪無 醫無息的解決掉守 衛,將電腦晶片卡 插上發送器,等待 美軍戰機前來接収 資料。

◆一片火海的房内,跳躍後抓住鋼

片刻,美軍戰機夾著高分貝氣流聲,呼嘯而過,座艙內 的飛行員,成功地從儀表板上確認接收到費雪傳遞上來的資 料。然而,敵人也同時確認了美軍的飛機對於南韓領空的入 優,刺針飛彈在轉瞬間升空,砰然地擊中戰機。戰機尾部著 火, 座瞻駕駛員已經無法看效控制優流板, 失控的飛機, 不 得不以狼狽的姿態,迫降在城市中的巷道。美軍戰機的迫 降,極有可能造成分裂細胞行動曝光,因此,實雲得儘快趕 往飛機迫降點。

眼前是一名小兵和需要取得資訊的電腦設備,完成資料 取得後,抓住續繩,滑到另一頭,翻渦鐵網、拐個蠻、跳躍 抓住鋼管,爬過大樓間的防火巷。此處有 3 名小兵交替巡 守,還有武裝偵察機構著紅外線搜專·用SC-20K步槍的狙擊 模式搭配電擊子彈,決掉小兵。接著,爬上關台,使用電 腦,之後從旁邊的門進去,轉個蠻,可以爬進一樓內。走到 **磨閻愚頭·打開門,外頭是一片廢墟,賣雪所在的位置是第** 三層,從斷發處降兩層後,跳到對面晾有兩張床單的陽台。 使用旁身的電腦。

(ð-3)

進建築物裡,中庭破了一個大周,一層層,慢慢地跳到第 一層,解決掉兩名小兵後,竊取前聽電腦裡的資料。離開這棟 **建築物。外頭是南北韓士兵在賽內交戲,小心的蔚過他們,從** 後頭鐵絲網爬過去,走幾步後,來到一座垃圾稻倉,這裡設質 脆圖,傳觸行通過,巷内仍蓋是兩方人馬及戰,先射破畫板的 光源,左膊鄙遏坦克,從坦克後方的梯子爬上去,使用上面安 放的電腦。



▲小心翼翼的跳到一樓

走過穿堂,來到室外,先射破着板,避免光源暴露身分,從 二樓爬下來,解決掉兩名小兵後,進入資訊卡車內,取得電腦資 料。走出卡車,右轉後來到盡頭,抵達戰機迫降的位置,左邊有 坦克步步逼近,右轉從戰機旁繞過去,兩名駕駛員早經擁在一 旁,沒有氣息。垃圾箱旁邊有一根鐵管,可以爬上去使用電腦。 接著抓住繩索攝到對面,先射破看板,避免坦克藉由光原傳知費 雪的行蹤,之後爬上階梯,呼叫戰機投下燃夷彈湮滅證據,結束 任務。

戏慄霧氣'

BATHHOUSE

7-1

深夜十分,费雪来到燦爛奢華的城市-東京,然而,此時 的街道上卻連半個宿醉的上班族都看不見,只剩下幾點半環觀 虹看板在閃爍署。由暗巷内拐彎出來,街上有兩名小兵在正在 巡守,解決掉他們,走到底,從腳邊的通氣口爬下去。由通氣 口可以抵達三溫暖的地下機房,裡頭有兩名小兵駐守,料理掉 後,沿樓梯來到一樓。大廳內有一名小兵和顧客,使用櫃檯上 的電腦,可以看到通往二樓的樓梯間,設有一具監視器。上樓 梯前、先把玄關一具直立狀的日式座燈射破,上二樓,一名小 兵和三溫暖的顧客並屑走書・走廊盡頭・是一處上有密碼鎖的 門,進入之後,操作桌上的電腦。層間内有一道通氣口,可以 爬到隔壁房間。隔壁房間,兩名跟你不同陣營,但同為秘密層 入者的小兵,料理掉他們後,使用桌上的電腦。多保留一些金

屬空拋環以及電擊子 彈。會幫助後面的關卡 輕鬆些。



▶ 房間内的通氣口, 可以 底到 疑響 香港

20.00

從三樓的房間直接跳到巷内,閘門進入一樓大廳。穿過紅褲 砌成的走廊後,來到更表間,這裡駐有一名小兵,通過更表間, 來到一岔口,左邊被封鎖線隔住,但可以用小刀把塑膠膜割開。

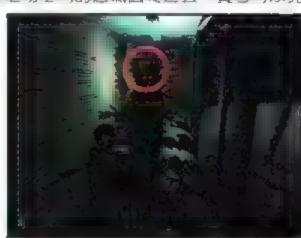


海猫 1 声音 8 世 n 在 W 名小兵來回過守,潛入池内 關閉發電機,將小兵——革 整。泳池盡頭有 具電話系 統需要插入監聽器,之後左 轉,通往浴室,裡頭有2名 小兵和1名顧客。

▲ 居入池内 · 關閉發電機

大型蒸汽室,裡面架有 具自動機槍,先到左邊把蒸氣管給 打開,可混淆機槍的掃檔系統。通過走廊後,來到後廳,將櫃檯 旁的 異電話系統插入監聽器,後廳有3名小兵,盡頭是一間隔 著玻璃植物室的,桑堂,從植物室内的通氣口爬進去,費雪可以見

到兩方人馬在交談,突 然,雙方鬧起内鬨,旋 即拔槍相對。



▶爬進植物室内的通氣 口・竊聴談話

7-3

退出通氣口,雙方人馬在外頭,隔著走廊、相互掃射。避開雙方子彈,來到走廊盡頭。浴室内設有詭雷,小心的將它拆卸下來,淋浴室埋伏有3名小兵、頭上配帶有夜視裝備、賣雪將無法把自己隱匿於黑暗當中。SC-20K 步槍的狙擊模式、搭配電擊子彈,應該能輕鬆解決掉3名小兵,如果有受傷,回到浴室內,有補給的藥品可以使用。機房內,共有三枚埋放於機爐上的炸彈,在等待費雪拆除。炸彈幾乎都置於機爐間的時匿處,若對炸彈位體不甚了解,可按戶1 觀看地圖。除了有時限的炸彈外,惱人的小兵也會不斷出現,解除完一枚炸彈後,最好先將出現的小兵擊倒,再去拆除另一枚炸彈,如果前面沒有太過很費,擊擊子彈在

這裡將會顯得很好用。拆除 完炸彈後,實雪爬上頂樓, 與過去的夥伴持槍針鋒相 對,在這裡,替日的聚怨和 今次的任務,將在槍響後一 併結束。

▶三枚炸彈分別安置於 機爐的管線之間。



深海攔截

KOKUBO SOSHO

TU-I

東京,國家防衛部 按下鐵達的為的控制組,讓鐵門緩緩升起,裡領有兩名小兵,將也們分議出來,個別擊破 長都設有一具夜視監視器,迁迴躲避過它,之後有兩條路可以選擇,長爾盡順的通氣口,可以通往一樓的清掃走通,而走廊中間的那關門,自住防衛廳的一樓庫所。 冶鐵管爬上樓,來到擺放清掃用具的實物間,虧觸在過,對意是一名正在打掃的清朝圖,和一名站的直挺挺的。兵,電擊子彈和金屬空拋壞都可以有效的讓他們安靜下來,但絕不能使用結頭子彈監傷無辜。

通過背隔4的走廊,轉變之後,兩名被蒙上眼睛的闪犯,隔蓋 玻璃站在鍾著塌塌水的日式房間內,名,兵嚴厲的盤問他們,走廊 上,見有另一名小兵站崗守庫,右轉,有通氣口可以爬進日式房間



裡, 成房間右側, 擺放槍物樹苗的小徑, 悄悄來到 犯人旁邊, 開口向他們詢 問情報,

◆走廊外有兩名小 兵,通氣□可以直接 爬進房内

1117-2

乘右邊電扶梯下去、會發出一點聲音,恰好可以引誘一名 小兵前來電扶梯巡邏,趁暑監視器向左擺盪的同時,迅速地右 轉,然後悄然的解决一名小兵,接著,再將頭頂的燈打滅、將 刺餘的兩名小兵,一一引誘過來。右手邊是資訊中心,隔壁的 小房間裡有兩名小兵和一台電腦,先打破走廊外的白織燈,引 小兵出來,將他們擊斃後,再進入資訊室裡。資訊室裡有兩具 監視器,分別以環状的姿態進行掃描,戴上夜視鏡之後,可以 看到掃描的區域,避開監視器,到房內墨頭破解視網膜檢測



器,主伺服器會升上 來,在第二排的電腦櫃中,竊取裡頭的資料 後,繞原路返回,來到 政戰中心。

▶竊取第二排的電腦欄・電腦裡的資料

(US)

政戰中心外的地板,亮著粉紅色的燈光,這裡有兩名小兵,走廊上也都設有監視器。往右轉。先用金屬空池環擊第一兵。舊準監視器轉向,貼著左邊的鑑壁。迅速通過後左轉。從大門前的天花板爬上通鐵口,沿著管長爬進去。裡面可以開到政戰中心的情况。按下1開營望透製備。顯集室內左邊的絕記型電腦。按下空由鍵入侵電腦。接著,雞開通氣口,回到政戰中心前。搭電梯降下。

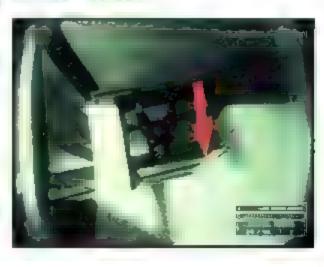
電梯降到一半會主住,面向牆、一點點的往下跳,從電梯并爬上之後。指揮中心所有幾名。其正在排卸絕臨,趕在他們之前把絕露 射爆。應應們一開留,走廊裡佈滿紅外線,避過兩段紅外線,就可以 拔腿狂奔 指揮中心裡有兩名小兵,將他們一一革斃。房間盡頭是一 麼個服器,先從伺服器內竊取資料,再裝上炸彈引爆,之後,會有兩 名小兵建來,分別用電擊子彈和空抛環接待他們。指揮中心內部,日 本將軍隔蓋玻璃,就在實写眼前,用武士刀自盡,從後頭滿佈伺服器

的房間書頭・沿地下通氣口爬進将軍所在的房間。

實实與用了將軍變 部的武士刀,並將他指上 局頭。無線電裡傳來撤離 通知,費雪吃力的抬著將 軍走到陽著深海的披璃 前,裝上炸彈,必須在引 爆後,等海水產滿整座房 間,搭著網軍了一頭的 指屬實對著無線電另一頭的 指屬實際。 質雪對著無線電另一頭的 以後你來出任務,換我在 房裡想這些瘋狂的點子。



▲瞄準室内左邊的筆記型電腦,按下空白鍵入侵電腦



▶面向牆,一點點的 跳下電梯井



聯絡導列員。至白鍵

一般攻撃 A

轉換角色 F

https://rockmanx8.ea.com.by

本關為初級關難度不高。

Boss 會出現三次, 弱點都在頭 部。前兩次難度不大, 最後一次有 防護罐,需要用破防攻擊對付。

當他走過來時用 攀牆技術在牆上 跳繼躲避攻擊。 他退後時用艾克 斯的二段蓋力射

擊 先破 防 再 攻 擊。重複幾次之 後就可消滅。





艾克斯

透程射擊型角色。只可以向左右兩個方向射擊。普通攻擊可以蓄力,分為兩個階段。第二階段釋放可以破除取入防禦。



牌沿

近戰型角色·普通攻擊 方式為3段運擊·最後 一擊可以破防。能夠使 用工段跌躍。





舵羅爾亞基地

本關為訓練關。關卡中敵人不強但有些障礙有一定難度。出戰角色中最好有艾克塞爾,因為有些障礙利用他的滑翔技能會比較容易通過。比如在消滅了那個拿鏈子的敵人之後進入的房間,只要碰到帶刺的水晶就會 GAME OVER。建議出戰前在「開發晶片」選項中購買「刺針保護單」,這樣可以在踩到水晶之後剩下寶貴的一格血。不過這樣的機會只有一次,要好好把握。



歐布提克・桑福拉瓦特

Table to 10 the

BOSS 會使用瞬間移動、光柱攻擊、禁錮能量球和頭部射

線。被禁錮能量球困住的時候不要忘了使用角色更換鍵來解

教。在面對光柱次擊時可以到為 間中的攝子下面躲避,這樣就不 會被攻擊到了。稍加耐心打敗他 並不困難。

歌門結束 🤋

艾克斯得到「閃光雲射」: 傑洛 習得招數「天照霸」: 艾克塞爾 得到「雪射槍」。





艾克塞爾

還程射擊型角色。可以 向八個方向射擊。普通 攻擊中藍色的子彈可以 破防。跳躍中射擊可以 在空中停留。空中按住 跳躍鍵加左右方向蹬的 組合,可以同相應的方 同獨行一段距離。



芝莉雅

導航員。與悉關卡和語 目的資料。



"世"

專級賽·捷長對頭色的 弱點分析·可以給角色 直復少許血量·80ss 數 時相當實用。



語並創

專航員・能夠發現關卡中的應國路線・對取得 應蓋道具有幫助。

系統解析

更換色子與超改 名克 人 X8》中每關可以選擇兩名角 色進行遊戲。遊戲中可按角色 更換鍵交替使用。在一名角色 被困時按角色更換鍵可以呼叫

1 血量回復

另一人前來解救。

角色的血量槽分為綠色和紅色兩個部分。綠色部分 為剩餘血量:紅色部分為受傷後可回傷血量,但要使其 個優必須讓該角色處於非戰 門狀態。建議在損血之後盡 量在第一時間換人,讓傷者 休息一下。

2連擊

在攻擊敵人時營轉左邊 會顯示連擊次數。連擊次數 越多敵人死後掉落的金屬數 量也就越多。

3雙重攻擊

當兩人的能嚴權全部蓄 滿之後可以按雙重攻擊鍵發動雙重攻擊。施放時角色身 體固圍會出現球形能闡場。 只要接觸到敵人便可激發。 威力巨大,對頭目使用效果 好。

4 開發晶片

在每次進入關卡之前會來到「開發研究室」介面。 來到「開發研究室」介面。 在這裡的「開發晶片」選項 中可以購買道具和提升角色 的各項能力。購買和改造時 都會消費相應數量的金屬。

5屬性相剋

遊戲中的Boss 具有各種屬性,如果利用克制其屬性的武器進行攻擊會收到較好的效果。相剋性為:重力克制土、土克制電、電克制冰、冰克制火、火克制木、木克制光、光克制暗、暗克制重力。

略

神秘堡量

這 關的重力按鈕有兩種:按下紅色按鈕整個房間會發生 180 度逆轉:按下級色按鈕房間會順時針發生 90 度旋轉。善加利 用可以找到出口和有效的躲避障礙。關卡中有一個房間會從天而 降許多大箱子,利用他們下落時的間障跳到上面的穩壁上進行躲 避。這一關的角色中最好有艾克塞爾,他的滑翔技能會使障礙相 對容易一些。

占拉比泰特・安東尼

BOSS 戰技巧。

本關 Boss 會控制重力、召喚箱〈子攻擊、發射綠色黏液。戰鬥中主商在重力發生變化時躲避掉下來的箱子。被黏液粘住別忘了用角色更換鍵解救。當

Boss 學起大箱子砸向主角時可以用破防的方式(如:傑多的三段運擊第三段等)將箱子打回。只要注意了上述幾個方面打倒也應該不難。

艾克斯得到「追擊炮 彈」:傑洛智得招數「重波斬」:艾克基爾 得到「螺旋彈」



火箭森林

這一關的難點在於傳送帶以及滾動的釘板,不過可通過駕駛機器人來減少一些麻煩。在一個有巨大樹根的房間門口消滅兩個敵人,然後跳到上面就會有一個機器人向主角攻擊。盡量用擔攻擊他的頭部,目的是消滅敵人後保留機體。乘坐機體往前走並跳到最上面擊毀擋路的箱子就可以進入上艦路線。下面的路線也可以通過,不過比起上屬來要困難許多。

邦普・邦戴摩尼島姆

BOSS 職技巧命

本實的 30% 是一個斯福思機器 人。付會使用四瞬件子來擊、 導彈攻擊、炸彈攻擊和五島亂 舞攻擊、戰鬥時可以主艾克斯 於一則是雷斯。截擊斯羅發射的

身單 當些是地面召喚出拔地而起的巨大竹子時可以利用攀極 技工學的而且,然後跳到其身後實施攻擊。另外找準時機便用

森野の森のツ亜体程

美勒門

交差點相等 代 A 撰 旋』:傑洛醫等括數 「葉斷突」:交克塞爾 48至 数多作



海上神坦

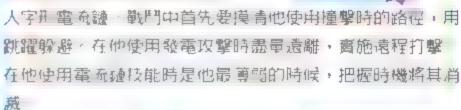
兩位主角駕駛一般飛船在全 3D 的場象中追逐一隻電極水母。在追逐的過程中除了躲避障礙物以外還要時刻提前 飞速 15 電腦 15 電腦 16 電



基卡波魯徳・多古拉凱

80SS 職技巧学

Boss 數的對手選是遵隻長了 手腳的電極水母。他會使用 跳躍撞擊、發電攻擊、右喚 外星生物的技能 最後還會 飛到空中與變子的兩角組成



取門結束 2

艾克斯得到「雷 電打拳」; 傑名 習得招數「雷光 閃」; 艾克塞爾 得到「電源 槍」。





黑暗地域

本關需要使用「每上神壇」之後得到的發電系武器。從第一個升降機下來進入左邊的房間。故意讓探單燈發現。換成艾克塞爾,使用他的「複製彈」消滅一個敵人。取得從敵人身上掉落的物品。繼續往左走到頭。(不要掉下去)向上跳躍就會發現隱藏房間。門口有一個衛兵正在打瞌罐(干萬不要消滅他)。用艾克塞爾愛身成為剛才消滅的敵人。走上前去按特殊武器鍵敬禮。之後他就會引你進入有發電機的房間了。用發電系攻擊讓他運作起來。世界從此一片光明。

塔克奈徳・卡馬基魯

BUSS 競技巧型

此關的 Boss 是黑夜螳螂。他會使用近身斬擊、突刺攻擊、發射箭矢,另外還會爬牆。戰鬥時盡量遠離他,建議使用傑名的「雷光門」穿過



他的身體。這樣既可以閃躲同時也會對他造成傷害。一舉兩 停。在他發射前失時要不停的左右移動避開有一定跟蹤性能 的新失。攻擊時使用破防攻擊可以使其短時間僵硬。抓住機 會給予重劃。

職門結果。

艾克斯得到「幽靈泉軸」: 傑洛習得「螺 ※,旋」:艾克 塞爾得到「黑 魂箭」。



金屬村

這關一開始就有一個巨大的機器人追趕主角們。為了躲避他的攻擊要盡量快的向前移動。同時注意躲避沿途的敵人的攻擊。 走到盡頭時會發現懸崖頂端有一個控制機械手的操縱桿,跳上去推動他用機械手來攻擊機器人。打倒他後他會轉身逃跑,追上去,射擊他的身體會掉落金屬。回到初始地點進門會第二次遇到他。這次交戰時依然使用老辦法一推動走廊兩邊的操縱桿。將其銷毀後就可以進入 Boss 戰。

阿斯洛克·特力羅畢基

BUSS IN BUSINESS

這關的 Boss 是一個機器甲蟲。 會使用撞擊、拋出反彈球攻擊 和召喚水晶樞壁。戰鬥時會發 現他穿著甲殼時是有防護罩 的,那麼就用破防攻擊將防護

單打掉然後攻擊也的本體。躲避時判斷好反彈球的路線跳躍躲 避。這樣一來擊倒也不會很困難。

戦門結束中

艾克斯得到「水晶 牆」: 傑洛智得 「烈鏡斷」: 艾克 塞爾得到「反射 炮」。



南檀冰山

在這一關中主角們要駕駛雪地重在冰蓋上滑行前進。鍵位有所變化。一般攻擊雖為發射子彈:衡刺雖為向前猛衝一段距離。 前進過程中注意會自爆的敵人,能躲就躲。另外盡量利用道路上的稱面跳躍過路上的坑洞。進入80ss戰之前會有一架飛機向主角攻擊。抓住它落地的時機使用衝刺鍵上前攻擊,將其鍋毀後即可進入80ss戰。

艾斯諾・依耶帝加

BOSS 直接巧令

本關的80SS是冰雪企理,他會發射冰箭、冰凍攻擊,還會施, 展雪下潛行的招數。電系攻擊, 對他有奇效。建議使用傑洛的 「雷光閃」技能,這樣不僅可以

躲過他的攻擊而且遷能將其擊倒。此外。在這關的 Boss 戰中 行動比較困難。因為主角在地上行進時下半身會埋在雪下,所

以在需要長距離移動時最好使用跳 \ 躍。

唯门結束會

艾克斯學到「聽動 理 · 傑名習得 「冰龍學」,艾克 塞爾得到「雪冰



攻

火山地獄

在Boss戰之前需要玩家控制主角們迅速的向下跳躍。只要執 練掌握衝刺、滑行和__段跳技能通過這裡不成問題。來到最下面 就會遇到 Boss。在消滅了 Boss 之後會要求玩家迅速向上跳躍以 避免葬身火海。繼續運用熟練的跳躍技巧,跳到最上面即可過 135

凡恩·克凯克卡

2206

遺關的 Boss 是火焰鳥。他會使 用近身腿擊、火焰攻擊,並能 通過控制特獎的勇動課的重起 伏。冰廳性攻擊對他有奇效。 當他用人焰双擊時可以讓艾克

塞爾跳到空中射擊。 這樣既可以避免受傷 又能夠打擊敵人

艾克斯得到「溶解 鉤」: 傑洛習得「焰隆 勿」: 艾克墨爾得到 「燃燒槍」。



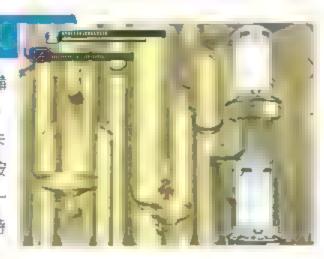
雅科布

在完成了前面的關 卡之後,這一關主角們 乘坐傳輸機區奔頂部。 途中會有敵人出來阻 撓。不要膽心,用艾克 寒悯的「黑魂箭」 便可輕 鬆搞定。來到頂部之後



就會進入 Boss 戰,本關 Boss 就是那個經常出來給我們搗亂的維 拉。他會飛行撞擊和發射光球攻擊,這些在前面我們都領教過 了。當他飛至空中開檔的時候迅速衝刺到他身下發動攻擊,這樣 就可以較快的解决他。

來到月球通道準備 尋找最終 Boss 西格瑪。 在這關中前面八個關卡 的 Boss 會悉數登場·按 照前面的 Boss 戰技巧一 一解决他們。回到來時 的房間後進入 Boss 戰。



DISS 開稿更加 這關的 Boss 是西格瑪的第一型態。會使用突襲 劍刺、反彈霰彈和巨大能量反攻擊。在他發射巨大能量皮時使 刺到他身下用破防攻擊將其打落。反覆打擊將其消滅。

『西格瑪神殿

經過千辛萬苦終於來到了最後關卡。本關的障礙設置難度 極高,需要利用各種跳躍、衝刺和滑行技巧才能通過。關卡中部 維拉蒙魯出現。這次他還帶來了一部機器人。先用破防攻擊把他 從機器人身上打落,然後將其消滅。在後面 個佈滿水晶的房間 中需要非常出色的跳躍技巧才能通過,注意掌握跳躍的力度。角 色中最好有艾克塞爾 • 利用他的情翔技能會好一些。耐心的通過 重重晚阳之後終於見到最終 Boss 西格瑪。

[188] [18] [[18] 能以外還會發射光環攻擊。不過可以使用跳躍從光環中間穿 過。當他變成暴走狀態時會使用三運動,傷害較大。總體而言 他沒有太明顯的弱點,所以需要耐心閃躲並伺機便用雙重攻 ***** •

在EASY模式下打倒 西格瑪遊戲就結束了, NORMAL 或HARD 模式下打 倒选格馬後露明尼曹就 登場。他會使用之前關 卡中所有 Boss 的招數。 他的身體會變顏色·變 成什麼顏色就會使用相 應的招式。注意用屬性



相剋的武器將他打倒。打倒一次後他還會再次起身。這次他會向 各個角度發射羽毛攻擊,還會用當射光線拂射。要注意閃躲。攻 擊的機會只出現在他使用衡權和變換招式的間隙。當他的血剩下 1/4 時他會使用一個讓螢轉變灰的技能,玩家多須在 30 秒之内將 其**尚戚。打倒他後遊戲便屬滿結束。世界又一次被英雄拯救了。**

隱藏道具

紅色裝甲

地點在 NOAH』S PARK 關卡中那個導航員提示不能進入 的房間中。在通過此關後再次進入就會發現鎖以打開。效果為 蓄力政擊變成閩湧光束。





全図 B GAME WALKTHROUGH

洛克人 X8

地點在火箭森林關卡中。駕駛機器人通過那個滿是敵人機器人的房間後,出門便會看到他就在左上角的高台上。來到 右邊的升降機,把機器人開到升降機上。角色跳下機器人並按 動按鈕把他升到上面。跳上去重新駕駛機器人向左跳起衝刺,

在空中讓角色跳 出機器人繼續向 左運刺就能跳上 高台獲得裝甲。 效果為跳躍力提 升。



地點在金屬村關卡中。當大機器人往回跑時跟上去,在 途中會發現裝甲被繼在一排炸藥罐的後長。使用火山地嶽關卡

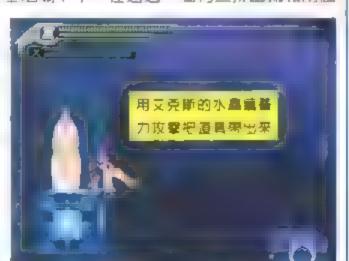


後得到的火屬性武器炸毀炸藥罐就可以取得。效果為受傷減半,在受傷後 紅色血格的消失速 便同樣減慢。

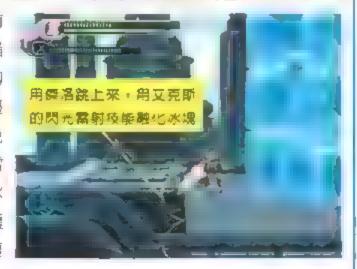
藍色裝甲

THE PERSON NAMED IN

在舵羅爾亞基地關卡中。在通過一個有三排齒輪和兩個



在南極水山關卡中。消滅那架飛機後角色會從飛機上跳



在火土地獄關 卡中的半個屬壁上佈 滿尖刺的地方。小心 的向上攀爬進去後就 可以獲得。效果為衝 刺時隱身。



在黑暗地域關卡中。在第三次(最後一次)乘坐升降機時不要向下去,而是跳到右側的牆壁上往上攀爬就進入隱藏房間。效果為無敵狀態防禦攻擊。

· 各群管變成冊解水

傑治

2 新:為傑名初始武器。

D 侧: 長柄大刀·攻擊距離還。在黑暗地域關卡。恢復電力之後出門跳下來往右走。當走到門口時就會發現有兩個高台,用條名的三段跳跳上去就可取得。

刀:威力巨大的西格瑪之鄉。NORMAL或HARD模式下通關一次後再進入遊戲就可以在開發晶片介面裡購買。

8 搜索: 處子,可以反彈子彈。地點在神秘堡壘的嚴後那個個 佈滿尖刺並每上下左右移動的大石塊的房間的左下角。在關卡 初期用又克塞爾的「複製彈」消威那種能在尖刺上行走的敵 人,到了這個房間之後變身成他就可以不受傷害的取得了。



用艾克塞爾的「複製彈」幹掉那個會飛的配人,然後自殺。接 鶴後來到臺灣處變身為會飛的敵人,飛進去即可取得。

K 拳:拳套, 地點在神秘堡壘那個有向上台階的大房間中。進 門之後用傑洛的三短跳跳上左邊橋上的箱子, 然後讓艾克斯用 蓋力之後的「水晶織」將晶片從箱子裡帶出。

























活克人X8 三國辭英傳

神鬼制裁

火線交鐘









這是EASY難度下的初期存檔,主要是考慮到其他難度 無法無限復活可能對有些玩家有所不便,不過晶片和 道具是不是真的並無法確定(因為是改出來的)。另外 在「開發晶片」中的三個「?」好像是復活晶片,所 以EASY難度不會顯示,另附修改方法:

運行遊戲,找到以下地址並改為相應數值:

物品名稱	地址	相應數值
金属	04280260 \ 0428025C	7F 96 98 00(9999999)
所有武器	04280260	FF
X伊卡魯斯&終級鎧甲	0428D26E	FF
黑色ZERO&日色AXL	04280268	FF
伊卡魯斯諾甲所有配件	0428D270	FF
所有显片和蓬奥	0428D3EE-0428D3F9	01
	04280443-04280450	01
	04260466-042604A1	01
	04280403-042804E1	01
	04260518-04260528	01
	04280563-04280579	01
	042605A8-042605B9 042605C1	01
	042805FC > 0428060C 0428061C > 04280620	01
	04280600-04280603	00
	04280610-04280613	00
	4280604 \ 04280608 04280614 \ 04280618	24
	04280624 > 04280628	90
復活晶片	042806B2	FF (255)



注意: 武器必須在研究所裏 修改再進入場累才會 生效,或在場景中修 改後死亡並重生後生 效。



■得到99%特殊物品

本期將曝光《三國群英傳 6》99%的機至得特殊物 品(買不到的物品)的方去。請多多利用快速買入這個非 常好的功能。商店的物品分為兩類,一類是限制了個數 的 , 一類是沒有限制個數的。而水妖星、妖虎、虎 王、山賊 (建議不要殺神獸塔浪垃圾 最好是殺水妖皇 妖虎虎 E) 等NPC給的物品99%都是限制了個數的商店物 品或者特殊物品。那麼我們只要把所有限制了個數的商 店物品買滿就行了,後期城多錢多的時候非常容易實 現。實滿以後打了20多次水妖、虎、山賊全是得到特殊 物品,但是因為實驗欠數還不夠多,所以只說是99%, 而非100%。那麼限制了個數的物品有哪些呢?其實要#」 斷也很容易,國庫裏不能裝超過99個的就是了,但是請 注意!任何物品買的時候一次都最多只能買99個。所以 要判断一個物品是否限制了個數的,可以先買一個 然 後再買,看看還能不能一次買99個。如果戶能買98個, 或者更少,那就說明真倘物品限制了個數!

我們統計了所有限制了個數的商品,供大家參考。



如果嫌全部質滿太麻煩,就先搞定1、2類吧!搞定 這兩種就能有80%左右的機率,而且1、2類很多物品都 只需要20個左右就滿了



★主角更換服裝秘技

首先進入遊戲主功能表,進入extras,進入cheats, 輸入秘技即可換服装:

- 4. 4. 4.





■方便的快速買入法!

一、對妖、虎、叛國老賊、山寨大王、蠻族酋長、匈奴 單,於石碑時採用下面步驟:



三、對神仙的步驟

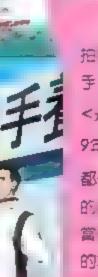




在遊戲中按 ENTER 輸入密技即可。

指令	I/MU
FORTKNOX	得到\$1000
KEYHOLEMASTER	打開地面
INEEDALLTECHNOS	打開全部技術・無限能源・無限
	透支款項
YEEPEEKAYE	在螢幕中丟下核武器





以日本職業運動比賽獎金前三高的「競艇」為題材,走過全國各地競艇場賽季觀察 拍攝的拉爾場景,再加上訪談無數競數選手比賽以路歷程的繁凑感,更以大人氣競腦選 手一頂野谷屬吾為主角的形象模特兒,所描繪的連載養畫《馳風!競腦王》,在心學館 <週刊少年SUNDAY>連載不久後,馬上獲得「小學館漫畫賞」最高榮譽肯定,更長達 9年之久的人氣湮戰後,以發新CG資作,超逼真臨場際的電面震撼,甚至通水花的皮動 都一清工楚的動畫化實現了,這是繼《灌藍高手》、《頭文字D》後,最令人與血沸騰 的運動動畫。本樣中男生角皮多野蔥一、在他為將來出路感到徬徨的時候和競腦邂逅。 當也看到發髮場上職業選手的「馳風發轉」技術,在觀樂試乘吸鸦中又親身體驗到刺激 的水面跳躍感,於是決定報考日本培育競艇選手的「本栖訓練中心」。



作者 維本審企 出居 養療療護

全音/字等 日文/中文

全行日明 已上市

雪餐 2100元

鼬支附自來也之後便找上了鳴人,就在鬼鮫打異斷掉闖人一隻腳的時候,佐助出現了,往日不堪回首的記 憶・也在此時甦醒。雖然佐助府盡了全力・仍然不思聽的對手,「直到最後購入眼看著佐助快被折廳得不成人 形忍不住闹向前去時,自來也使出了至今尚無人能破解的忍術。自來也和鳴人把佐助託付給阿凱之後,僅正式 踏上專找綱手的旅程。自來也同時決定在旅行的途中指導鳴人修練,讓鳴人對未來的旅程充滿了期待,自來也 開始指導鳴人修練,看以簡單的第一階段修練門檻,卻讓鳴人花了好久的時間,直到看見。插撒弄水球玩耍 時,才死機一動,發現了屬於自己的訣竅,鳴人通過了第三階段的修練,但還有更困難的第二段階等著他去哭 破。至於大蛇丸為了治療被猿飛曆掉的雙手,也在尋找綱手的下落…。











收錄結數 .36~139結 作者 許斐剛 出品 群英社 **国歌** 10 版本 DVD 独行日期 七上市 验者/字幕 日文/中文 二 重價 550元

但美彩著少年網球簽證時決定提早舉也。5 本方面决定由需要各校派出代表参加集制,再党 中選拔出 名代表中戰,於是各校好多需次齊聚 一堂・報告後各校選手打取分成二起・デュー記 **经**、至村和政教等等領,切距和监理。 克登默验 生衝突・當時切距竟然被人推下樓梯 。



監部 佐藤原一 收録話數 全 出品 有英社 集監 全 版本 DVD 1 受待日期 已上市 整营/字幕 日文/中文 書書 未定

野澤曙美個。學个年級的女孩・雖然家境 一分寬裕不過卻因爸爸媽媽工作類係的性碌而 幾乎獨少相至語也,於是她最親密的家人也是 朋友就是一隻企做雲卡斯的狗。不可思議的是 邁隻狗商外產 隻會說人結並用擁有實現願望 的奇蹟市職人

修羅之刻一宮本武藏篇



每一個大時代均會出現一個叫「陸 奧」的修羅武門家,並且會在該時代 裡,成為一個能教養民於水火中的大人 物。在過本《陸奧圖明流傳》之內,謂 述格鬥家陸奧九十九位獲得世界最強稱 號而奮鬥的作品。小原主敏老師奠定" 格鬥漫畫的第一人"的代表作,但延續 原陸奧精神以歷史題材的外傳《修羅之

刻》卻是川原老師人氣臟峰的代表作。故事劇情敘說者擁有一千年的歷史「陸奧團明流」一派。此流派以赤手空拳的攀幻武術擊敗對手,並且 以無敗績而聞名於世。陸奧一派和古今中外歷史上的臺傑人物交手,每 騰場面宏大猶如真實,讓人產生歷史洪流中確實有遺樣一個神秘的陸奧 圖明流存在的感覺,還種幾乎讓觀衆儒以為真的功力,在日本的動層作 品中非常難得且極員精彩!



出品 群英社

版本 VCD

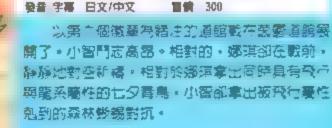




美数 43

整行日期 已上市

神奇賈貝超世代 埃蘇藍龍 85-86縣



夏色的砂時計



ENTER DE LA TRA

由日本知名PrinessSoft公司,超人氣電玩改編成美少女動畫OVA「夏色的砂時計」,由兼具人氣與實力派聲優水樹系紊擔任女主角配音及主題曲獻唱並搭以豪華卡司共同演出,同為動畫作品所獻聲,讓人懷念又唯美的實養作品即將要帶給你同樣的深情與感動。署假正要開始的七月

的某一天,耕太郎决定對自己暗戀的香德告白出自己的心意。可是, 屬天清晨他醒來時,卻發現自己竟然被移動到電假已經結束的時間。 而且,他還發現他和香德在這段他躍過的暑假時光裡變成了戀人,但 是就在暑假的最後一天裡,香穗由於發生交通事故而身立…。為了守 體心愛的她,耕太郎開始了意想不到穿越時空的旅程!









鋼之鍊金術師

右定擁有衛尾蛇紋章的少年。為了审奪此 人、軍方、金普利、愛力克兄弟、以及伊茲米 等衆人在南方司令部儘持不下。另一方面,羅 伊奉大總統之命,為了逮捕斯卡。率領軍隊到 齊修亞近郊的實民產。



漫畫篇 COMIC INFO

結合奇幻與視覺系的畫風 帶領你進入建麗迷幻世界!

此次推出的複製畫集,是以塔羅的78張牌為主題。不同於市面上的塔羅牌,包含 寶劍、錢幣等,每一張牌均結合原本塔羅牌的精神與要素重新構圖及繪製。不但畫風 絶美到令人窒息,其中還暗藏了毅峰本人的幽默感和巧思。而且本作品設計成78幅加 2幅特別收錄的畫作都可分別取下的畫卡集,值得您一幅一幅地細細品味與收藏。





俏皮女忍

作者 たなかのか

出版 東江

書間 65元

在伊爾和者村,有一個名時伊 賢領印的女孩。個性關助天真 者**检的她,瞬**有忍者所必谓角 備的所有本質 為了成為一位 了不此的忍者,她和天接受怪 怪老師的訓練。無論悉數團的 領頭也費上了她·想要數請她

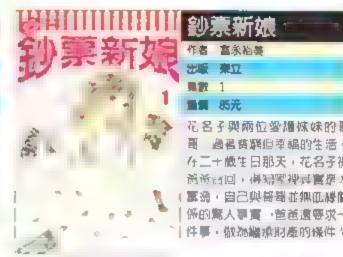


作者 預息1

建

整備 65元

大写片或曲子 我国的不是外 表一副好人搭標的開莉控!描 些找罪幼州閩老師,但是收過 觀的。影爲即安生「找廣斯不豐 ,為了實行光源式計畫才來當幼 推觸老飾的, 我真的不需對四 破的物堆属女生出手- 拜託大 素相语效

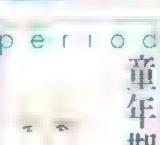


作者 富永裕县

M. 27

量價 85元

花名子與兩位愛護妹妹的哥 哥 過名舊聚但率編的生活。 在二十歳生日那天。花名子被 商商語回,傳聞緊弾與實理大 係的無人事實 · 芭爸遗婴求~



作者 古哲學官

個側・140元

占野狮头

走幼的元星跨典推的线视量家 出述 平田得為學父親畢习復 **帕的暴力,在學校選爭**為學例 學的關鍵。紹介有一支周為戰 學和車組實體 在黃海灣 穩恒 把他打斷。想不到稱大韓华。 爸爸不懂安然無事,還會得非 常和爬可親 …



作者 山田路司

出版 長鴻

算費 105元

日本提到 特勝電影 夢案版 一的 老師 在来理・他づ与葉▽親 的轉數 在學校,學生不能他 放有眼裡一件表示互有結構劇 ·注文课作单到超籍 市活學 個平凡的人,竟然很殺人魔事 件租上聯条。



美数 1 美震 - 85元

派蕭維卡賽的不侵神父招 斯· 腺肌的4 : 獨先全與上經的 布萊特尚護面劃 · 可是教會部 讓他們啲人搭檔,四處去遵愛 妖魔樓觀的村子出任務。穩斯 外,那又開線的行動經常讀升萊 特驗搞不已,可是關人搭檔時



国資 110元

同、但目的部只有 個、北就 是要能と世界的質慮・温暖的 舉想能夠成真嗎 人 名利人心 會屈服在金錢的概力之下嗎?



作名 内山寸

源太陽在高中學華後、在四級 **厚壽之下,由野手修無投手**, 董玲出剛連球 (云中铼隊在面 標序! 之際 決定網 切希望 奇計られ番番金馬前優勝獎 並任太陽和先發投了 严重电 的和骨板弄是對土大阪代表後 摩 近代生命。



作名 望月的太郎

出版 尖端

警費 120元

關從去世母親所說的話。不斷 追求變得更強的15歳女高中 賊們、寄往存腳主家裡的謎樣 煙等 加聯 最有把附子當敵 人看点的學長 鴨林 觘子被 權入重重球團之中,金色的海 洋笛顺耀曼史開始網



放蕩的午後

作者 以田英文

出版:尖雕 元 全

集價 100元

暗戀者好友尾崎的隱文,在書 假期間受他之託・成為代課家 教 · 學生是十 七歳的 亨也 · 上値物逆的青春期・隆文-扇 始相當看不懷季也關係的行座 但他漸漸發現・厚也國際做 是為了電節一般沒有結果的苦 ■ 戀 -- ? !



作者 作/史村常會。永安巧

等数 1 **宣傳** 110元

一位前途看好的年轻制生一個 分爾郎,毅然辭去大學醫院剛 教授的權位·前往確能混釋的 新宿歌舞伎町地區開業·在那 種,他學著對生命的時情及精 **基的關係,不僅得到居民的信** 翰・並且為他贏得「熊大夫」 的封號(



作者 量/阿宫黄亚作/关注影

出版 尖篇

美數二

音贯 110元

小田岫漂子,她是在FBI學習 犯罪情報分析的醫視廳行動科 學班的女搜查官。她有著清晰 的頭腦和令人驚艷的美貌。初 **实上任**,她就被捲入銀行撬劫 案中,不但阻止指匪的行動, 還幹掉其中 名摘匪。



THE SHAPE OF THE PARTY OF THE P

攻略特刊包 收錄 全新地圖海報

詳列RO各地圖怪物資料及數量

RO全世界地圖最完整詳解



你這個等級適合打這個地圖嗎?

R0地圖攻防戰 將為您——說明!

我打的這個地圖附近有我要打的怪嗎?

R0地圖攻防戰為您完整陳列~

售價:159元

5月27日起 各大便利商店均售

附贈R0開卡點數60點 及全新R0新版海報大地圖



























劇情介紹

本片將深入探討蝙蝠俠傳奇故事的來源,並描 述遺位黑暗武士是如何成為成為捍衛高譚币的正義 使者。出身豪門的布魯斯韋恩在他父母雙雙慘遷謀 般之後,對社會正義感到,徹底失望,於是决定環境 世界,轉找打擊犯罪最壓利的方去。讓世上窮兇極 惡的壞蛋間之喪膽。他回到高譚市之後便以他的分 身蝙蝠俠現身,他戰署面具成為正義的化身,並以 高強的武藝、聰明的頭腦以及最先進的高科技裝 備,對抗高譚市所有的犯罪份子。



琳迪罕明

「粤南克里斯 多稿不希望故事裡 的時間 直洗來跳 去。所以除了一開 始而魯斯章原在家 裡的那段戲以外: 全片都保持 極懷

舊片者的風格·那是一個人人關在或是想 要多類解的美好選去,並不是領個人都等 著二十年代復志風格衣服的 耸唇罩面。"



本片主 要面質包括 照等 宙平雪 野童 多 编 首色野田一

网络一部、蒂罗姆絲飾兩声魯斯章等青梅竹馬等外友達和一連 應尼基節與章系的裏部益友易利·拉卡 **黎根費**問要許僅重認 企業的召棄多國修福克斯。蓋洪齡德裝新海客還不可露等警 孫古碑又登隊長 遊騰議學師 面内智引不發始



▲ 本片是根據可浸透出版,巴布肯組 **原岛的人物价色改稳**

2









超超車草間

美術指導-納森克羅利

「我曾經跟導寅克里斯多福合作 過,他請我過去緊他設計全新的蝙蝠 車。於是我們在他的車廠裡成立了美術 部門,並在設立了 座。。的機械工 厭,開始利用我們手邊找得到的各種材 料・製作各種蝙蝠車優型。我們花了 1 個星期的時間, 其做出五、六個蝙蝠 車的模型版本。,





區面地運站

史密斯任務

靈異緣未了

艾曼莉的日本頃家

蝙蝠俠 閑戰時刻

煜恁惘人

純買11艦

門犬

献宅

頭文字印

替天行盃

高條 6月3日

皇尉 6月3日

動作 6月10日

懸疑 6月10日

愛情 6月、0日

書劇 6月10日

恐怖 6月、0日

動作 6月15日

劇情 6月24日

動作 6月24日

動作 6月24日

恐怖 6月24日

MOVIE FOCUS

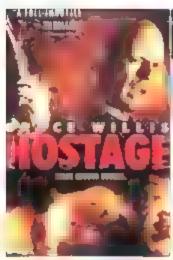
① 租片子 DVD INFO

预定验量 6月

葛瑞森與組員們奉命偵查一起年輕女人命案,不過該女是死在名演員易 姆哈維蘭的飯店床上,哈維蘭雖然承認與這個女人上床,卻否認殺害她。葛 瑞森也發現了有利證據,證明哈維蘭並沒有讓殺嫌疑。不過,有人文進來欄 周子·葛瑞森的前同事菲利普傑瑞·聲稱他手上有很多證據·證明驀瑞森的調 查是錯誤的。







Hostage^{*}

形式類型 動作

臺 113分離 預定登算 6月21日

的說申轉隊標及要利在一個英 取的人質解料案件者,更是前 天仙下以青年人物 偷康が降在す 棟に撃む。並 顧內 多添斯 第十奏末千扇 不值得的举化的危機 然而。 暴和的家人也搬搬人員中→情 動型导业低色绘



The Jacket

影片號型 和红囊腺 是 103分離

預定金幣 6月21日

長時數十學遊鄉東牙塔克斯於 形心抑醐镇部市墙。晚年到 **蒙特州(派施帝王操作。**/第十 是 电影响 经基础 化 也,他被受到一种被控制的和 ■年董非・前份征制,这到精神 醫學中2012接受數表例主的思 展。也附近(游戏作命》



Hitch

影片器型 書劇

長 119分離 預定發售 6月14日

椒蛐空密斯師廣全民情報。他 存國際大部會租約市司說是順 是有名誉、下港有出名的專業 **岭南颠隔,只要付得起他卧置 的艙間費,這位一向離場存得** 後的戀愛噪雌屬手,保悶能讀 把到他們參寫以求的漂亮美



Miles Conceniality 2

影片類型 御劇 長 117分論

預定營售 6月21日

18、幹醫柱絲胎時,5.獨在業國 , 健康美大量作励底, 崔成5 解除一般恐怖攻擊事件。後, 在一夜之間或為鲜臟戰兒。但 即隔近她的状况又不住 小湖 她才剛跟男友分手,而且她就 為名人。後成天都被夠子隊順 的 書號無法從事號歸書數的

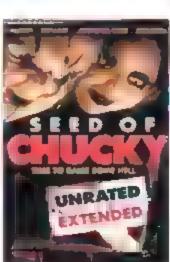


1

影片禁忌 犯罪 喜蘇

214分間

協議了職委弄樂。學社會老大 会和"BIG陽高麗,他春春·名 **各种自购主款专的单取得力。** 思斯里爾日無日路科學 「黑」,好像所有黑道都來搞 增片,儒耳為戰變的 编编陪 在老牛麻遇的保護是個gay。 也想成為歌曲恐即形體



鬼娃新娘:鬼娃也有種 Seed of Chucky

影片類型:恐怖 康劇

片 景 87分輪

預定整備 6月7日

小小鬼娃「葛倫」在電影一開 始與參順分離,是臨傳世場 備,孤舊倚仃的棄兒。當得知 好菜鸡丁在壽柏 部似作常娘 物主角的恐怖電影「鬼娃也抓 狂。時·海望見到親生父母一 面的他決心臨上毒親之旅・前 往好聚傷與笹屬團聚



CURSE OF THE RINK

影片類型 雷德 長 不明

預定登開 6月

Q力更原本只是一名單純的鐵 匠、但堂上了冰島女王。尼後 又發現四世是桑坦國土的另 子、在他殺了祭龍、人即導了 舞踊族人的寶藏之後・舞量族 人们警告他就實施已被能代, 取得資產的瓦人註定會有非緣 的過過

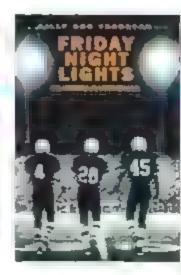


D.E.B.S.

化片落型 動作 基础

預定登集 6月1日

DEBS最实際的女特務競烈 出角中生职吗?」高仪女符题 罗 爾由 群女學生相成的秘 臺灣鐵壁位,多明處克、艾 美。严视秘贯克絲都是其中的 城區、節煙的任務是對付女廳 頭價石瓦西,結果艾美居然愛 上《雪西



FRIDAY NIGHT LIGHTS

長 117分離

德州教商障績本來是西部油田 ,續,也是當名高校豹隊足球 隊的的家鄉,賽退的石油經費 課 销生店陷入困境 植族的 緊張關係更是 團即發。每年 秋季將近2萬人涌進觀賞情彩 的足球大賽,然後這群舞少年 背負用重的競賣冠軍壓力外,

遺肩負表退經濟的唯一救星。



Really year

影片類型 傳記 音奏

片 長 152分里

由名導演奏勒海克福斯費了十五年的時間才將於倪 這不朽的傳奇故事搬上大銀薯,雲查鐵斯,退位年 輕的盲人音樂家如何勇敢地隻身在佛爾里達州塔上 一輛長途巴士,長途跋涉來到西雅灣,並劉入當地 **活躍的網生音樂圈子故事並真實地刻測地梁上毒魔** 之後的痛苦學扎。



化片壁型 下侧

片 長 不明

傑克發現自己夾在兩個女人中間,不知如何抉擇 一個 是歷練豐富的神秘女子莎拉·另一個則是甜美的女大學 生珍妮 * 果次傑克獨自留在巴黎時,邀還了來此度假的 珍妮。南人不由自主地愛上對方,在花都享受著很遷風 倩 於此同時,莎拉部陷入了危難。

此底子新品報報

科技娯樂精品 挑逗你的享樂細胞

Mustek DTV-408 第一台內建數位電視接收 DVD Player

現在只要有主掌般大小的空間,就可以把影音娛樂帶著走1鷹友科技在經過數年的精心研發 推出數位影音霸主 DTV-408 · Mustek DTV-408 · 可以看數位相片、聽音樂外支援格式上包括了 DVD、 VCD、一般的音樂 CD 及 MP3 · 再加上數位電視的接收及數位相片的讀取 · 滿足現代人對 娛樂的萬標樓。

8.4 时大量票 畫質清晰細膩

Mustek DTV-408 率先採用 8.4 时的大螢 幕 - 16.9 的寬螢幕比例,更適合 DVD 影片的 播放。而TFT液晶豐栗也讓反光率降到最 低,色彩表現更為自然豐富。 DTV-408 的立 賴雙聲道,讓原音重現,類比立體聲道的額 出,不管是雹電影展是聽音樂,都能讓您感 受到最原汁原味的音響效果。Mustek DTV-408 內建柯達相片體取韌體 · 攝數位相片譜 取更輕點容易,即時分享攝彩生活。



▲ 結合了數位電視的Mustek DTV-408 + 還 結合多樣 匕的额出 / 植入端子,除了拿來 當行動影音使用,接上家裡的大靈專電 視後還能成為家庭劇院

(性化介面

Mustek DTV-408 率先採用 8.4 时的大鹭 帮 16:9 的電發幕比例,更適合 DVD 影片的 播放。而TFT液鹽螢幕也讓反光率瞬到最 低,色彩表現更為自然雙篇。DTV-408的立 體雙聲道,讓原當重現,類比立體聲道的輸 出,不管是養蠶料還是聽音樂,都能讓您感 受到最原汁原味的音響效果。 Mustek DTV-408 內建柯達相片溫取軟體。讀數位相片講 取更輕鬆容易,即時分享精彩生活。

全中文的指令選舉,讓你開機就會便 用:DTV-408 内建的循序構編輸出功能,讓

影像層放品質細緻。 真實呈現,並可再外 接電視裝置,升級享 医医真畸织根膜石





▲ 非經順構構 • 審面 交额組含而成



▲ 簡頻構描· 書面



DTV-408 自動頻道搜尋能為你找到所有 可接收的類道並記憶下來。同時異癲勵種類 道預覽功能:九格頻溫書面自動瀏覽及頻道 5. 表預體。方便你異摆節目収看。



▲ 九格姆迪雷產自動

▲棚道列表預報

DTV-408 可播放 DVD/ CD/CD-Rw/ 柯達相 片光碟,其中 DVD 與 CD 的片子性質不同,雪 射牆取的功率也就不同。一般單續取頭的機 器是利用搁變的方式來適應兩種片子的特

性,常有出鍋的 構形發生:DTV-408 配置的雙爾射 請取頭·廣檔放 品質大階改善。 提升請片能力。



爆裂你的遊戲細胞

GIGABYTE ATI RADEON X700 系列

技嘉科技發表 A T 1 X700Pro 系列產品。採用 RadeonTM X700 細圖晶片的 GV-RX70 系列,搭配最新 DDR 高速記憶體, 支援最新 A T 1 3Dc 弓 擎、SmartShaderTM HD · SmoothvisionTM HD 與 VideoShaderTM HD幂獨特顯示



技術,能輕鬆支援熱門30遊戲、30 電形製作、動書製作等無要高 度硬體支援的工作。內建 ATI RADEONTM X700 核心晶片組、採用 高階 0.11 製程·並支援 PCI-Express x16 與 AGP 8X 介面,內建 8 條圖形管線像奏和 6 個 Vertex 5 掌,提供給佳的核心時感;此 外 · GIGABYTE GV-RX70P 系列支援 DirectX 9.0 規格 · 提供遊戲 玩家最佳化的影像及平台双能。

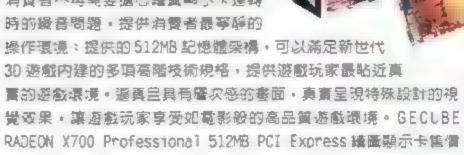
顯示卡超靜音新選擇

GECUBE RADEON X700 Professional 512MB SilenCoolTM

福星科技發表全新GECUBE RADEON X700 Professional 512MB PCI Express 系列產品。採用GECUBE SilenCoolTM Heat pipe 辦書設計: 消費者不再需要機心繪實顯示卡運轉

時的擬音問題。提供消費者最爭奪的

JSD 199 (exclude vat) · 預計五月底上市。





行動影音新選擇

智尊黑 OTIV 10.2 时 DVD 數位電視





DI HE SEE ON			
で只再澄	10.2 GT TFT type		
可值改	DVD - VCD - SVCO - CD - MP3 - JPEG		
禮正本統	NTSC/PAL		
重 章	12709		
RJ	255 mm × 190 mm × 33mm 〈長×寬×高,		
香c /年	無線達控號、12V 臺用充建器、家用安置器、數		
	位電視天線、AV Cable、天線轉接頭、充電電池		
	(内建)、推哥式背包		
近級為實	NTD \$ 16 500 t		

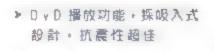
VITO 黑磷醇,是一台結合數位電視、DVD 播放機、電動遊樂器、10.2 时大螢標的 DVD 插身 看!一台抵數台,黑聹鹋 10.2 时 DVD 數位電視!捅着 10.2 时超大螢幕、可收看數位電視。內建 吸入到 DVD 播放機、内建 5 款缴前游敝及蒸年磨功能、具礁 FM 较射器功能。 受拉牌即可將聲音 傳輸到汽單音響或具有 FM 收置機功能層響!在家樑接上大螢霧電視他就是一台數位電視接收盒 與DVD播放機。

汽頭如果變裝上負荷DVD與數值電視機 放功能的設備最少要花 60000 元左右, 且蠻 幕盟不會是 10.2 时的幅 1 且還要將汽車內部 改來改去的,現在只要一台黑韓數,與有点 車島響就可以將你的汽車升級為具有 10 2 时 超大鐵幕的 DVD 汽車音響,並具有數位電視 接收功能,且遺黑離鵲内建FM發射器功能。 超拉線,就可將警音傳輸到汽車 且可以再外接其他影台槽放設備。表述車程 再也不會只有單調的廣播收聽而已了・帶小 朋友出門也不怕他們在車上吵鬧嘴!冤安裝 不用破壞車體,下車後隨身攜帶,不怕被 偷,絕對楚旅途上最佳夥伴。





▲ 可慮控操作或面板上手腔操作







華碩 VENTO 3600

30 龍設廠商華碩電腦近田推出過 含電腦玩家的遊戲機般 VENTO 3600, 外殼採用高級的 JV 烤漆,機身閃耀器 珍珠般光華。劃層傳統機殼冰常呆板的 外觀造型 · VENTO 3600 機能直新的流 線造型,並提供整、紅、緑、黑四種顏 爸遊樓·前万搭載 LED 紫外光·機發採 用毫級的UV增泰·除了具有質感外。 也避免了使用者不經意碰撞時產生乱 模。 VENTO 3600 專利的前方面板-Magic Mask · 只無按下面板即會差損 地向上開答·可為前方儲存裝置提供防 壁以及保護功能。

絶佳擴充能力

储存装置擴充槽方面,採用外套四 大(5,25 时)一小(3,5 时) +内藏三小 (3.5 时) 攜充槽設計,可容納多達 7 額 硬碟,提供使用者絶佳的硬碟擴充能 力·前方面板除了LED 電源按键外·前 置的耳機、麥克風以及四組 JSB2.0 裝 置極孔,讓使用者在連接應應裝置時能 夠方便的使用。 VENTO 3600 提供使用 者最簡易的安裝設計・利用在邊側板上 的旋鈕以及常見的滑軌式設計,打開機 殼就如同聲啓一扇門般容易·輕鬆地便 可一受機殼的內部組件。為便利使用者 拆裝鏈體裝置。光碟機和軟碟機採用骨 軌設計,不需要螺絲即可安裝。後方介 **面卡的安装**,採用卡榫易拆卸的設計。 讓使用者可以輕鬆地細裝或是升級内部



手機族最愛! 人因布魯吐司新鮮上市

本欠上市的布魯吐司藍芽耳機共有一支,除了具有手機族最關心的120小時時機時間外,更針對現有耳機產品最為人詬病的穿戴問題作了改良,布魯吐司系列的耳機是可以不需要另外使用 C 型的耳掛裝置就可以「即裝即用」,是目前耳機產品的獨家設計。另外,布魯吐司系列的無線傳輸器也提供了多樣化的選擇,喜歡高速傳輸或是有大量即時影音資料需求的消費者,布魯吐司提供了全球第

一支USB2.0 與Bluetooth V2.0的傳輸器ET-BD201:而全球最小僅重5克ET-BD121見是女性消費者及無線行動族的最愛:以上產品將在6月份全面上市。



百變 DeeJay 旋轉秀

變幻莫測魅力無法擋

DeeJay系列產品再推新機種,承襲哈樂小子MV7系列USB旋轉收納設計,提供您 這型更前衛、操作更便利MP3機種選擇。人 因科技此次推出的MP3 脑身碟—DeeJay 神行鈦 (ET-U30系列),流行昧十足,時尚的雙色OLED 酷炫閃亮操控面板與整/智體中、英、白、韓…等11 國語系ID3 液晶顯示,並搭配MP3 詢曲同步雙行顯示功能。另外,磁碟分割加密保護鎖功能、信噪比90dB 絕佳音質效果、高達72/144小時超長錄 醫時間、10 小時超耐用電池壽命、FM 邊聽邊線、MP3 音樂播放、十七段式播放速度調整…等。此次推出的DeeJay 神行鈦寶(ET-U30系列),提供了確幻藍、烈艷紅兩種願色供您選擇。



羅技「快看溝通版」

藍光時尚魅力發射「溝通新主張

使用時將持續發射時尚藍光的羅 技快看清通版是另一項來自於羅技電 子的全新意意! 內建 VGA CMOS 高重質 感應器的羅技快看清通版,在建議規 格系統使用下每秒可瀕取 30 張 640 × 480 dp 1 高解析度影像,讓玩視訊、拍 照,數樂不斷清晰不停格!內建麥克 風的清晰音質,就算利用視訊干里傳 情、或在網路上和網友哈啦一整天。 聊天哈拉更靈興!使用時特殊藍光的 持續發射,能讓使用者流露出不凡的 獨特品味,讓溝通不斷訊、千里傳音 不掃興。(建議舊價:1,590元)



韓國 MP3 機器人! Axion X-Robot



Axion X-Robot 近日 推出了一款酷似機器人的 MP3。它是以韓國的M-Bird XT-21 為藍本製造的。 Axion X-Robot 擁有512MB 的容量。FM 的調頻功能。 支援MP3 及 WMA 格式檔案。 不過沒有彩色螢幕也許比較 遺憾。Axion X Robot 以它 超酷的外觀一定能吸引衆多 的消費者前來購買。目前海 外報價159.99 美元。

30 精品

羅技電子黑鷹系列

為SONY PSP 披上酷炫時尚外丕

羅技電子為 SONY PSP 推出一款全新量身訂作周邊商品:黑鷹 PSP 收 納盒(PlayGear Pocket)、音源分享接頭(PlayGear Share)、耳塞 式耳機(PlayGear Stealth)。黑鷹 PSP 收納盒,聚碳酸酯的超硬外殼 材質能保護精密的 SONY PSP→就算不小心摔到地上也不必擔心機身毀損。 挖孔式設計讓玩家便用時不需打開收納盒,就可直接將耳機插入 PSP 耳機孔 内脆聽多媒體。更特別的是,當您要觀實電影、脆聽音樂、或是觀賞相片時 只需將收納盒直宜成270度,就可用最佳角度觀賞您所喜歡的各類影音媒體 有了審原分享接頭,怎能少了奮效絶佳的耳塞式耳機? 9mm 的釹磁鐵單體可以提 供較佳的頻率響應,提升 SONY PSP 的視聽享受,增加打電玩、觀賞影片時的臨

場感。(建議售價:630元/七月預定)



PSP 情境間



高階MP3耳機 領先音樂享樂風

特別針對對於雷質要求更高的使用者,人因科技將於6月推出全新的二款高 階耳塞式耳機 ET-E350 與 ET-E300 · 其中 E350 重是全球第一支結合耳塞式與封 閉式的三用式耳機。消費者可以依照各種不同的使用環境來選擇不同的聆聽方 式,當在市區或逛街等吵雜的環境時,只要將耳機轉個方向,就可以使用封閉式

的耳塞方式來隔絶雜音:若是 在較寧靜的情况下,您還是可 以使用最習慣的耳塞方式欣賞 **喜樂。除了** 造型功能獨特以 外, 喧聲 ET-E350 的單體與結 構設計乃是與知名的日本織三 角系出同門,除了有最寬廣的 台域表現以外・另外針對時下 MP3 收聽牽最高的流行或搖滾 樂曲,在音質呈現上也特別在 低音的部份作加强,讓你在聆 聽歌曲時更有身處 PUB 或演唱 會的震撼感。



國臺頭魔顯示器

Xeye輕巧登場

麗譽日前推出的戴顯示器 Xeye · 是一款重量僅僅 115 克的輕 巧攜帝型眼鏡,特殊處理高餐感的 銀灰色機體及鳖色鏡片,配戴後雙 銀所見盡是完美的高書簡字現,更 獨家貼心的提供各項調整功能。 如: 體距、焦距及明亮度等,完全 符合人體工學及個人喜好設定。另 外藉由鏡架旁的高番簧耳機,影香 效果將更為震撼!在高度的人性化 設計理念下,即使是一般配戴眼鏡 使用者也有福了,能喜獨家的設計 技術,在近視七百度以内的使用者 不需要配戴眼鏡亦可使用。





這是一個開放的魔地,只要你 對雜誌内容建議、贈獎活動、 文章、感言或是塗鴉,都能利 用回逐及「軟體世界專用電子 信箱」來與《軟體世界》編輯部 交流;而只要你的大作礼登於 「讀者我最大」(不包含讀者問 答) 皆可獲得下期的「軟體世 界」一本。(如果要放筆名的讀 者,請記得要註明喔!) 6, 子信和 swmga@unochina.com · 數學性 IT # 長

http://webbbs.gamer.com.tw/ board.php?brd=CGw

T 25 运汽汽 商名5 II

http://info.gamebase.com. tw/topic.jsp?1=2001&no=141

讀者問答

▶雑誌訂價方面・只要 200 元以下我 就接受。如果真要提高售價,應要多 加内容,例如增加攻略、附光碟等。可以的 話,就把哈遊戲-線上館剛掉,把這些賣數去 增加攻略或新朝專題都可。我是認為玩線上遊 戲的人都主動去網路上找消息,不太會買雜誌 **鲁吧!至少我就是如此,看到雜誌的線上遊戲** 報導對我來說是舊消息。以上是我的一些批 見,参考看着吧!

by 瑪克舒

嗯!嗯!以上就照此辦理・準!... ...「太混了吧!就這樣回答讀者的問題喔! (謎之聲)」,又是那個謎之聲,自從小編接 下「讀者我最大」那個聲音就一直團繞著 我,要我做這個或是那個... ... 真是有夠 有正·義·感的,軟體世界從 400 頁的内容 到目前的 200 萬,可真的是縮了不少水,而 改版後的定位模糊不明。讓編輯部傷透腦 筋,而上一期的回函中更提到涨價的問題, 也因為如此引發各界的揣測,的確,在漲價 之後光碟也能送給大家、攻略也能增加,但 何時漲價、何時進行改版、何時再加入光 碟,一切都正在進行規劃,請期待 200 期的 到來 .

READER'S

●看完了「讀者我最大」後、發現編編們真是用心良苦、真是謝謝你們了> o <。對了,除了「KT動漫精品」外,還有「animate」,其實在西門町有 很多「不為人知」的小店,可以代購11另外,請問一下喔,有沒有辦法設一個專題 - ACG COSPLAY,因為有玩 game 或看 comic 的人應該對還都變有「興趣」的吧! FS.你們的哈game(東洋館)介紹的很 nice 喔~~要加油喔!給你們元氣!! PS 回函好像很難被抽中的 feeling > <。

by 葬綾

TO 193 期「讀者我最大」的陳雅慧:

想購買參幻遊戲的話,可以到台北地下街及萬年4樓的電玩專書店預約,可以先詢問 價格比較~另外,三重並沒有這一類的店~

PS KT 是精品店,會比較貴,因為玄武外傳是 PS2 版的,可以直接找電玩專賣店,如 果是 PC 版的只能找精品店了!

by 同樣也是住三重的夢幻迷

小編深深感動了一下,軟體世界的讀者們是如此相親相愛,這是一個和平的世 界,充滿愛的地球啊!感謝各位讀者來函提供這些相關的代購小賣店,近期小編會 親自巡迴北、中、南各地方的代職小賣店・如果東部也有連樣的地方歡迎來信・或 是寄到課服信箱,也數迎小臺店的老闆親自來電安排造訪時間喔!另外,等資料收 集夠多後也會一一在雜誌上公開這些店名、而素綾讀者覺的「回函好像很難被抽 中」, 哈...哈...不是小編我在吹牛, 這真的是很難抽中啦! 不過只要你有恆心, 總有一天充滿愛與聖潔的天使將會為你帶來好達!!

讀書歌最

●我非常喜歡東洋館,身邊的朋友也都很喜歡,這期的讀者我最大,居然有人 說要停掉!!天啊!每一期的雜誌,我可都是從東洋館先覺,對於喜歡的人而 言,這可是不可或缺的資訊啊!甚至還意腦未盡(再多點報導吧 I)怎麼可以停掉!!再 說,只要有管道,台灣一樣可以入手,所以千萬別停掉啊!!!

by 怡君

●我想對193期的某位讀者說些話。其實也不能說東洋遊戲是完全不好的東西。要看人的。 心態,像我是從中途學繪畫的技巧,畢竟在國內除了光譜代理的秋回系列之外。 AVG真是 少之又少・想轉求名作就更不用說・雖然沒有要每個人都一定得去接受它・但至少我們可 以做到用羹的角度去欣霻事物,對吧?」○ ○

A3

by 宜君

怡君、宜君... ,香還真像,該不會是同一個人吧!東洋館,小編拍胸脯保證, 絶對不會停掉。而且接下來會將東洋評論進行整合、獨立成一個單元。其實遷樣的構想 已經很久了・趁著要進行改版之際先說出來讓讀者們知道・喜歡東洋館的讀者・也可以 來信參與命名喔!錄取者的獎品當然是,一改真欄名稱廳!當然喜歡東洋館還名稱的 讀者也可以到遊戲基地或巴哈的討論區連署喔!

●這期怎麼 沒有劃撥單?需有雜誌 + 遊戲的優惠方案嗎?其實我超想買「覷志 X 合輯,但遊戲要價2千2,真是讓人買不下去,希望軟世能推出這樣的方案,讓 玩家既能以更實惠的價錢購買遊戲,又能看雜誌掌握遊戲資訊。

by Michelle

●調問 193 期為什麼沒附劃機單呢?

by 林惠薰

收入供給各位編輯吃暍玩樂,如此一來各編輯才有更大的動力去做更好的雜誌,喂,走 近並沒有更好的優惠方案提供給訂戶。

所以小編决定,暫時先將劃撥單偷偷的拿掉,但還是被發現了,但這陣子國產遊戲 大作紛紛出籠,加上還有高談中的硬體優惠方案,所以罐,下一期劃撥單將重現江湖。 不只讓你訂得輕鬆,還要拿得物超所值。

Q5 ●其實我一直都有個夢想···我想 翼電玩畫 CG!雖然現在書技不純 熟(天音:「根本是獅子大開口…」)。但 還是希望未來能夠畫畫看 > < 。 我想知道 幫忙畫電玩 C G 人物,會有什麼樣的程 **活 ? 1**

by 神霧尤奈

首先,你要先將基本素描學好,從 初級的幾何圖形素描、之後慢慢的進入 雕像素描、水果醇物素描、金屬、木 頭、布料... 等等的課程,一系列的素 描課程學完後,可以讓你增加對各種物 體基本的立面觀察、陰影觀察、比例的 拿捏、質感表現、筆觸的應用等等。當 這些在基礎不過的技術學會之後,就是 人體肌肉與骨骼的認識・這樣你才能精 確的掌握住角色的神情變化,動作的伸 展與變化。

另外,你還要常常觀摩其他插書作 品,學習前輩在背景的設定、影色的搭 配等等。好暱!當你這些都具備(當然 還有更多要學習的東西,驚幅太少小編 就精磡一點議),你就可以著手畫設定 稿、建立人物輪郞、動作設定、衣服的 質感表現、髮質的創造...,各位一定 覺得這樣非常的辛苦。什麼時代了透學 崇描,用數位像機拍人物寫真,用 PHOTOSHOP 進行筆騰修改不就好職! 嗯,這的確是條捷徑,但你永遠不知道 「劃造」是怎樣的感覺。

恭喜以下讀者將獲得第195期軟體世界一本!(如果是訂戶的讀者,請另外再來信通知,我們會將期數延長 ^ ^)

買了好幾期的「軟世」,加上「遊 世」。軟世整體感越來越精簡,抓住很多 讀者想要知道的重點。玩遊戲,很多玩家 最想知道内容、玩法如何、币面上較受歡 迎的 game 為何?基本上「軟世」都有詳 細介紹,再配合上網查詢,即可找到想要 得到的資訊。在下,一日向同事推薦軟世 中介紹的一款不籍的 game · 然而他卻說 是在幫廠商打廣告、推銷。我想這是無可 厚非的,所以客觀性,資料収集完整,讀 者可能掌握最即時正確的電玩資訊啊!講 太嚴肅了!有感而發。請繼續努力・永速 支持各位老編和軟世伙伴!

by 守斌大人

族~又到15號了, 身體還是不自 主地被7-11架上的軟世吸引(在适 指考前40幾天!),在放肆之餘,也 不禁小埋怨軟世的編輯群把軟世做的太 好了,害我情不自禁…(呵~開玩笑 的)。各位祝我早日離開苦海、重返破 game 魔人第一線吧!

by 燃燒的小太陽

春季電腦展雖然已經落幕 1~2個禮拜 了,但是在會場看到的景像卻令人記憶 猶新·各場商為了凝聚人氣·不約而同 的找了一堆穿的少的女主持人,或 dancer·台下的人群精神卻只集中在美 女跟赠品上(可惡的是,主持人丢下來 的是磁鐵…, 遠問誰家缺磁鐵…) 這是 電腦展吧?專業點,遊戲特雷也拿出點 誠意吧?不要把電腦展當成大清倉!選 有,不要鄙視窮學生,都不發傳單給 我---我也是有存私房錢的!

" · 春季電腦展辛苦了! N_ N

by 婉寧

Feedback

讀者我最大

塗鴉區公告

- 1. 來稿方式:
- ▶ 直接量於回函上,寄回本社
- ▶ 或以 A4 紙張繪製完稿後·寄至「806 高雄市前續區擴建路 1-16 號13樓-塗鴉大募集收」
- ▶ 或以 E-MAIL 方式投稿・寄至 swmqa@unochina.com
- 2 來稿請附上上色方式、作品主題說明、繪製心得。
- 3 來稿請附上姓名、住址、電話... 等詳細資料(若欲以筆名刊 登,記得要註明哦!)。
- 4 如須退稿者·請附掛號回郵 30 元及回郵信封。
- 5. 凡於塗鴉區刊登者,可獲得下期雜誌一本。



沿寨的比较好...我不會署色...

上色方式:粉彩簾、色鉛簾、立可白 上色方式:色鉛筆 作品主題:夏天



佷 ノ 用粉 む 畫畫, 審得好累,不過結果還算不錯, 但是立可白好像用太多了說 ^^"

COT O THEOLOGIC

作品主題:亂舞三國



就奉粉箩畫而已...

上色方式:

作品主題:紙鶴、Wing









讀者數量厂

上色方式: 水彩

作品主題;趙雲的英姿



風變真多」最好棄去复變!

上色方式:彩鉛筆

作品主題:阿貓阿狗2~樂樂



根島興~

上色方式:水性色鉛筆

作品主題:夏天



等·想說造碣大家·結果不夠畫(汗)

THE PARK

上色方式:色鉛筆

作品主題: 騙人 VS 佐助



上色产式 色鉛筆 作品主題 偽善天使

上色方式·彩色鉛筆、原子筆、螢光單 作品主題:刺青俏蘿莉



(肩膀太寬了. 0r2)

· 在原金。自河流

上色方式: Orawing Pen、Plastic Crayon作品主题、改版後的軟世、努力加油呀~



員·請加油~



LEW SILI.

上色方式:色鉛筆、針筆



海賊王太郎啦!

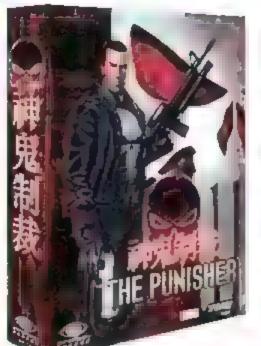
上色方式: 水彩、色鉛筆 作品主題: 風色幻想_ 拉克西絲



感覺很不錯 ^



來聯來聯~上次沒中獎的讀者們一定很失望吧!沒關係,軟體世界會不斷為大家推出一連串的贈品活動,不怕你拿不到,就怕你不來拿喔!只要你用力的把雪片般的名信片。 寄回來,就有非常之大的機會得到軟體世界為各位準備的大 獎喔~別以為自己幸運度不夠,總有一天獎落你家!



又一大銀幕超級英雄來台,一同 加入《神鬼制裁》態奸除惡的行列!想 與《神鬼制裁》一同態奸除惡的你,只 要回答以下問題,並填上「姓名/電話/ 地址/E-MAIL」寄回「英特衛 活動組 北 縣中和市中正路880號3F-7」即可參加 《神鬼制裁》贈遊戲抽獎!」答案就在 官網中喝~

- 在美國與「蜘蛛人」、「蝙蝠俠」。
- 請問制裁者的身份是:1.一般人 2. 惡魔人 3.養亞人 4.變種人

最近要在台上市的英雄遊戲名為?

清問神鬼制裁中,總共有多少逼供 考問壞人的手段:1 三種2四種3. 十幾種4.一百多種

國 連 遷 炮 有獎徵答

很久沒有玩到簡單、刺激又容易上手、老少咸 宜的三國遊戲了「當今所有三國類型的遊戲,不是

令人覺得步調很慢,就是畫面相當的深次,不然就是很耗時間,總是勾不起人們的興趣!針對這個情況,極真科技開發了一款兼具效益與趣味的益智遊戲。《三國連環炮》!現在要放送給大家哈~~只要回答以下問題,就有機會得到遣款輕鬆有趣的遊戲呢!

- 故事的背景是發生在中國的哪一個年代呢?
- 2 劃時代的神器「運環炮」是哪個人重建的呢?

答案就在網頁上瞬一一節曲

http www trustech com tw cob story html



喜歡動漫的讀者又有福啦」這次要送的 獎品更加豐富 L L 你一定不會想錯過~趕快 來把明信卡寄來吧 L L

参加條件:寫上體想得到的贈品即可參 加抽獎。

- 1 火影忍者電影版 全開每報 12 張
- 2. 火影忍者墊板 1 0 張
- 3《KERORO軍曹》電視版 全開每報2張
- 4 《陸上防衛隊》精美塑膠書夾5組
- 5. 超能奇兵塑膠海報1張
- 6. 笑園漫畫大王塑膠海報1張
- 7. 鈴鐺雜娘塑膠海報1張





回函活動依然如火如茶的進行者喔~上一期沒中獎的 讀者可得再接再勵哦!讀者們只要寄回回函,並在回函上的 遊戲選項中填入期望得到的遊戲之順序,就有機會得到你最 想要的遊戲一款,每款限定一套,要把握機會喔!





《Flyff》活動得獎名單

- 1								
		張寶文 楊佳芳	高雄市	林家弘	台中縣	陳怡妗	台中縣	原 <mark>奕</mark> 冰
	屏東縣 台南縣 台中縣 台北市	林怡婷	台南縣 台北縣 台班縣市	王上輔 賴宜鈴	宣蘭市 高雄縣 台南縣 基隆市	張騎誌音 黃鈺雯	台北市 嘉義市 台北市	宋樂寶
	台南縣台中縣	吳承動 蔡紹君 林志瑋	台北縣 高雄縣 台南縣		台南郵政台北市	·戴靜怡 杜姿奇 沈筱芸	屏東市 高雄市 淡水市	柳椒馨
	桃園縣 台中市 台北縣	(= e==()	, 雲林縣 台北縣 台東市	陳正德 韶秀娟 都豐去 阮欣怡	台中縣 高雄縣 台北縣	余佳珊		侯怡芬 陳其晉 葉茜定

《暴油》活動復應之單。

台北縣 張福英台北縣 李婉南	台北縣 劉俊宏 台東市 林光泉	桃园縣 張家區	台北縣 林佳琴
台北縣 概芯纾	台北縣 陳俊偉 台中市 楊怡如	新竹市 許雅靖 台南縣 丁俊傑	屏東市 楊偉易
高雄縣 葉郁玲	台北市 藍怡君 台北縣 孫靜愛	台北市 王禎民 淡水市 汪育妃	高雄市 郭中芬

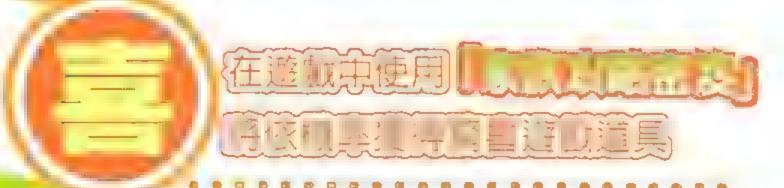
- 同函活動得獎名單

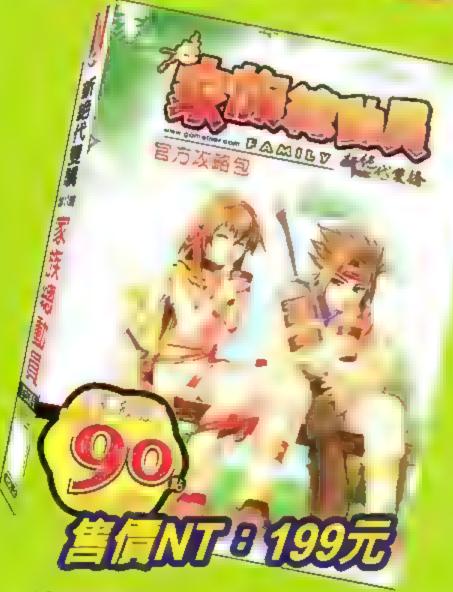
高雄縣 吳宜天 台北縣 張亞	黄香 台東市 楊宗喜 台北縣 蔡明昇
新竹市 宋頼任 解東市 察智	曾翔 台北縣 陳雲木 高雄縣 施莉軒
台北縣 劉慧敏 台南縣 羅累台中市 陳俊傑	据琪 台北市 蔡莉水 高雄市 程雅芬 台南市 胡振豪
一些 经	大多 首重成 整整 台南縣 杜怡君 台北市 陳靜怡 台北市 蔡孟珊



攻略包包開、實物包包送







主門派門派技能介紹◇屬性配點◇練功建議◆

三次問派劇情任務◇一般任務◇擅段任務◆

英雄區務 > 娃娃屬性 | 瓊。

包含擺撲系統《妈友》家族系統《聊天室系統》

武器裝備◇道具物品◎

夏元還元動品《各部位夏元強化效果》

治是则

- 1 講於2005年9月30日前爾卡伊用並同時兌換虛擬實物,達期無效
- 2 請到官方網站完成開卡動作後,進入遊戲尋找贈品商人對話、並輸入開卡序號,即可領取虛擬實物
- 3 本攻略所附繼之90點數限新手開卡使用,此點數不得轉讓,請注意。
- 4 此次附贈之處擬實物領取僅限於與此攻略本所附之開卡點數90點同時啟用之序裝領取方可使用。
- 5 「家族攻略密笈」為 符令&党幣、副門派武器、長生丹、真元等以上是以機率方式贈送玩家遊戲道具,數量有限,挑戰自己的運氣吧!

<u>遊艦設定資料</u>一切以當時遊戲內容為主・本書提供之資料僅许參考

「新」

著作權区保護之刊物・蓋文未經本公司許可・不得格異成轉載

請洽全省連鎖便利超商、3C費場、連鎖書局及全省各電腦門市或智遊網 www.free-card.com.tw 選購











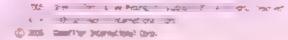
全省英華原東有意由及各大地區市。沒有時期,也可以上,直接在智力的企工地。



















劍俠 手機超美圖





















下載【劍俠情緣鈴聲及手機圖】方法如下 ()

網站下載http://fetmms.game5.com.tw/index.jsp 遗传章信

手機上網 網至myfetbravo→行動讚單→圖鈴下載→彩色圖雲或和弦鈴蘭→電玩層界

網站下載:http://chtmms.websurf.com.tw/mms/index.jsp 全都を担

手機上網:調至emome→圖鈴下載→MMS屬鈴賀卡→電玩魔界

網站下載:http://tccmms.websurf.com.tw/tccmms/index.jsp 台哥大

手根上網:講至Catch→圖銘下載 → MMS館 →寫真電子質卡→ 電玩魔界

臍至Mimi主選擊首頁→活鈴活現→電玩騰界

大衆電信 ■手機下載方式:遊戲團鈴→ 劍俠情報 →至鈴譽點還

PHS

PHS_J88用戶請按[中/英]鍵、PHS_J95用戶請按左側Menu鍵、PHS_J89 or PHS_J100 用戶請按F鍵開客附件後,遵擇舊存即可、隨後你可以直接設定成為您的待機鈴聲

劍俠情縁超正點來電答鈴

050505 這一生只為你(人氣廣告曲)

050503 大英雄

★ 050504 競俠情

050531 超卡鞋伊版

★★ 050532 可愛賽陽城籬

050533 神秘戰鬥曲

★ 050534 俏皮可愛曲

050535 桑情似水藥

各家電信來電答鈴手機直撥下戲

中華電信:手橫直撥700→按1→輸入[下載代碼] →完成

台灣電信:手機廳撥800→按1選擇音樂→按4→輸入[下歌代碼]

遺傳電信:手機直撥900→按4→輸入[下載代碼] →完成

和信電信:手機直換600→按1→輸入密碼→按2票提取由→按4輸入「下載代碼)

泛亞電信:手機直撥811一按4選擇代碼遵軟一輔入[下载代碼]

東信電信:手機直接500→按5→輸入[下載代碼] →按1下載設定措放對象後即可

亞太電信:手機直接560→按8→按4輸入[下載代碼]

大衆奪信:手機直撥500→按1→輸入[下載代學]

下親来電害命義先申請來電害命數表 # 秋中美來電害無方道 F集直集三導聯写被無蓋音提示字機 知:中華電信直盤700(其他電信請參照上送直接號碼)

○ 注意 事 通 ② 第有任何采商商治水電告部客服事事

數位點子256年2868分徵轉35門圖數客豐專鄉。 職眾客觀寒氣和至29時期95轉3回









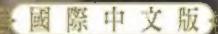


舞和魔法幻影中·譜下永恆的戀曲

本格派シミュレーション展界電/維体刺激的は接世界

Phite Quamond 2

不同於一般角色扮演遊戲以拯救世界為目標,白色魔法石是一數以復 與家國為主權,充滿溫馨劇情及變愛互動的角色扮演遊戲,玩家的主 要任務是藉由劇除魔體,協助居民安居樂業,提昇城市繁華程度,逐 步精荒魔的故鄉擴建為美麗的都市。在得到居民的信任之後,不但可 以吸引更多夥伴加入協助戰鬥,還可以受到女孩子們青睐,隨著好感 度的提升引發種種的事件,獨手共創未來美好的家國。







荒涼的廢墟升格為繁華的城市。

復興城鎮是本遊戲最重要的遊戲目的,由於領土各區遭到魔物入侵,戰鬥能力不足的居民們嚇到不敢出外工作,玩家必須清除城鎮各處的魔物,讓居民可以安心前去工作,城鎮就會逐步復興,隨著他們可以工作的選擇點增多,他們的住家會逐漸升級擴建,街道上的荒地野草會消失,草皮鮮花逐漸增加,原本瘦弱的野狗也會精神奕奕地對著你汪汪叫!







NPC也有成為夥伴的機會

為了營造出整個鎮民齊心恢復家園的心意,遊戲中的 NPC有別於一般RPG中只負責傳達訊息、買賣交易,他們 是可以加入玩家的戰鬥隊伍的。比如礦工可以在地面上 到處挖洞,阻礙敵人的行動;吟遊詩人會演奏各種樂曲 ,提升隊伍能力;動作靈活的舞女每回合可以行動兩次 等等,各種行業和特色,等著玩家來拉攏和發掘!



▲武器店的老闆加入隊伍。揮刀砍怪 果真比別種關業強:



▲先幫鎮民解決問題來證明自己的能力・否則 他們是不顯意和你一起深入陰境的。



















Fantasy & Romance EPISODE1 The Beginning to The New World





223

強者限定包

- 使用手冊1本 遊戲安裝光碟 2 片
- 強者限定價NTS
- 限包手使用



巨輪啟動包

- 限量雷射测裂兵籍牌 1 億
- RF開卡60點序號密碼 1 組
- (極限RF電新板装使用) RF帳號啓動碼 1 組
- 使用手冊 1本
- 遊戲安裝光碟2片

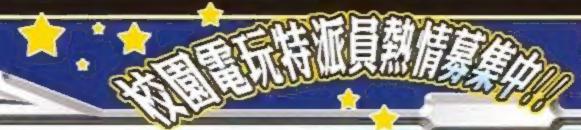
唇動蜆變價NT\$



進化月卡包

- · GF RF專屬儲值角卡 1 張
- (極限無限嶋遊RF3 0天)
- RF帳號啓動碼 1 組 使用手册 1 本
- 遊戲安裝光碟 2片

全面進化價NT\$



植附閩華層歴・信件標題註明「我要加入校園電玩特派員」、 E-mail vote@gamedreamer.com.tw

詳情請上http://www.gameflier.com/action/act20050520/index.html 查詢

Compaq Presario SR1490TW

榮耀戰神-遊戲王者機種

- 含HT技術的Intel® Pentium® 4處理器 540J™
- Microsoft® Windows® XP家用版
 W用機製Incol® 915世紀日報
- nVidia GeForce 6600 256MB PCI-Express 譜面卡
- 512M8 PC3200 DDR400 記憶體(可升級至4G8)*
- 200GB Series ATA 7200RPM 硬斑
- 16X Dual 單面雙層 DVD 燒級機
- 支援7.1費道口體發音效
- USB 2.0x7(前2後4) → IEEE1394x2(前1後1)● 三年零件保固 → 一年免費到新収支股務
- 1MB/L2 Cache, 3.200442, 3000M45 7 98
- *主系統最大可使用之記憶體為3G8

NT\$35,200

Compaq 推薦使用 Microsoft® Windows® XP Professional •







征服榮耀,就等你開戰!

Compaq Presario SR1490TW 桌上型電腦榮耀戰神機種採用含HT技術的Intel® Pentium® 4處理器+, 檀速規格配備,上戰場,才夠購!

200GB超大容量硬碟加上頂板的nVidia GeForce 6600 256MB PCI-Express 續關顯示卡,超高的解析度 和前所未有的高速,無論順挑或團戰。 Compac Presario 榮耀戰神機種,都給你無與倫比的征服快感!



Compaq Presario SR1430TW 榮耀戰神-大衆機種17 吋液晶螢幕組合

- Intel® Pentium® 4處理器515°
- Microsoft® Windows® XP家用版
- 採用最新Intel® 915G 無片組
- 512MB PC3200 DDR400記憶體(可升級至4G8)*
- 80GB Series ATA 7200RPM 硬弧
- Combo複合式光碟機
- 内建9含1腈卡機
- 搭配17吋LCD螢幕(HP VS 17)
- ◆ USB2.0x7 (前2後4) · IEEE1394x2 (前1後1)
- 三年零件保固,一年免費到府收金級關
- * 1MB L2 Cache, 2 93GHz, 533MHz FSB
- *主系統最大可使用之記憶輸為3GB

NT\$31,900 元 (mile)



防廠CPUI

搭載Intel® Execute Disable Bit(EDB)技術的 Intel® 處理器,可有效防境病毒入侵離存



200GB超大容量硬碟。

可關存更多影音檔案,是愛好遊戲及喜愛 **亚维斯斯康尔用名的复名费用。**



順級加速卡: nVidia GeForce 6600 3D PCI-Express碘蘭卡·搭配256MB記憶體· 你可以用更高的解析度和前所未有的高速 來跑遊戲及應用程式。



(限Compaq Presario SR1490TW) 單面雙層 16倍速 DVD 燒錄器

可嫌課單片8.5GB的DVD·相當於4小時 DVD重質影片和16小時VHS影片。同時 支援 DVD+/-RW ·

W О

HP產品查詢訂購熱線: 0800-236-686(图~~图五09:00~18:00)

PC貴賓售後服務專線: 0800-095-996(图-~图六08:30~21:00)

www.hp.com.tw

經銷商:大同全省服務站 0800-052-666、爆坤 0800-095-885、精胶 (02)2795-8800、滕強國際 (02)2506-3320、捷元公司 (02)2795-6677、全國電子 0800-021-921 @2005Hewlett - Packard Development Company, L.P. Intel, Intel Ingo, Intel Ing 國家的猶標/註冊商標

+The hyperthreading feature is a new technology designed to improve performance of multi-threaded software products; please contact your software provider to determine software compatibility. Not all customers or software applications will benefit from the use of hyperthreading. Go to http://www.intel.com/into/hyperthreading/ for more information.

*Intel's numbering is not a measurement of higher performance. Microsoft and Windows are U.S. registered trademarks of Microsoft Corporation.

產品外觀、顏色僅供參考,實際產品以交貨為單*到府收送服務限台灣地區(不含業品)*此價格均為單機價,不含螢幕

HP保留更改或取消活動,及核准體品申請資格最終書核之權利。

